
7/94
DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
4 391054 206507 07
Die Nr. 1
Quo vadis Adventure?
Bob Bates packt aus
Ansichten eines Abenteuer-Gurus
Fritten, Burger, Achterbahn
Theme Park
Im Test: Bullfrogs Geniestreich
GEW INSPIEL UF D KETTE
BUNDESLIGA MANAGER
HATTRICK
Besser als Beckenbauer

himmelhochjauchzend-

zutodebetrübt !

Top oder Flop ?
Wie´s am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !

Komplett in deutsch!

CHARTBREAKER

Vom Demo-Tape zum Mega-Hit

SUNFLOWERS

Die Gruppe „ nationalgalerie" singt es - und Du spürst es am eigenen Leib. In Chartbreaker wirst Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz oben und morgen kann schon alles vorbei sein. Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, verhandelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte ... über 40 Schauplätze inmitten der Musikszene sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine brandneue Kombination aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.

präsentiert von: Larry

für PC, AMIGA und C64


Über 40 Handlungsorte!


Aufwendige Irrsinnsgrafik!


Digitalisierte Originalmusik!


Mega-schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!

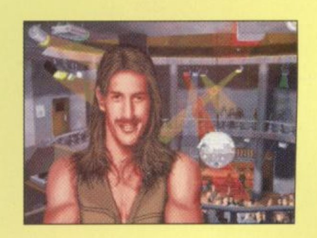
Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC.

nationalgalerie indiana

Inklusive dem Hit: „himmelhochjauchzend-zutodebetrübt" aus dem aktuellen Album der „nationalgalerie".









IM VERTRIEB VON BOMICO

intern



Theme Park: Und jetzt bauen wir eine Geisterbahn

Helle Köpfe

◆ Man kann es drehen und wenden wie man will, die Spielebranche steckt in der Krise. Einige Pessimisten fühlen sich sogar schon in die frühen achtziger Jahre zurückversetzt, als der Videospiele-Markt fast über Nacht zusammenbrach und Produzenten und Konsumenten mit feuchten Augen vor dem bunten Spiele-Scherbenhaufen saßen. Wie damals wird uns auch heute reichlich viel Ramsch und substanzloses Mittelmaß vorgesetzt. Nach dem zehnten Jump'n'Run und der x-ten Weltkrieg-Zwo-Simulation hat auch der hartnäckigste Spielefreak die Nase voll. Umso froher sind wir, daß wir Euch ein echtes, kreatives Highlight vorstellen dürfen: Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molineux von Bullfrog, der mit seinem genialen "Theme Park" beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann.



Kreativ: Peter Molineux schickt uns auf den Rummel

Ein anderer Mann mit neuen Ideen ist Bob Bates, Firmenchef der amerikanischen Adventure-Schmiede Legend und Designer von Softwareperlen wie Eric the Unready und TimeQuest. Michael und Volker führten mit ihm ein ausführliches Gespräch über die Zukunft der elektronischen Unterhaltung und über die Schwierigkeiten ein gutes Computerspiel zu gestalten. Das Ergebnis der Plauderstunde könnt Ihr ab Seite 14 nachlesen.



Entspannt: Bob Bates schaut gelassen in die Spielezukunft

Einen phantasievollen Monat
wünscht Euer

Power-Play-Team

38

Ein Bombenspektakel oder Bauernfängerei: *Pacific Strike* im Härtetest

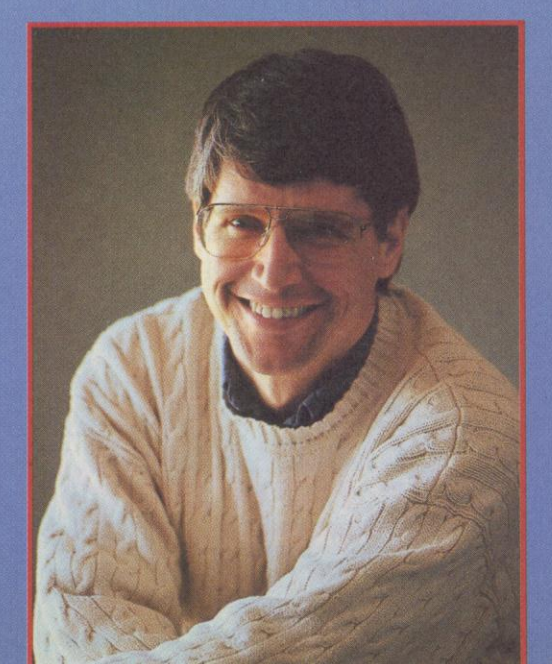
Aktuell

Thema

Test

Laserage

·7·



14

Bob Bates packt aus: Haben Adventures noch eine Zukunft?

26

Voll im Geschäft: Bullfrogs *Theme Park* setzt Maßstäbe

Rubriken

Powerservice

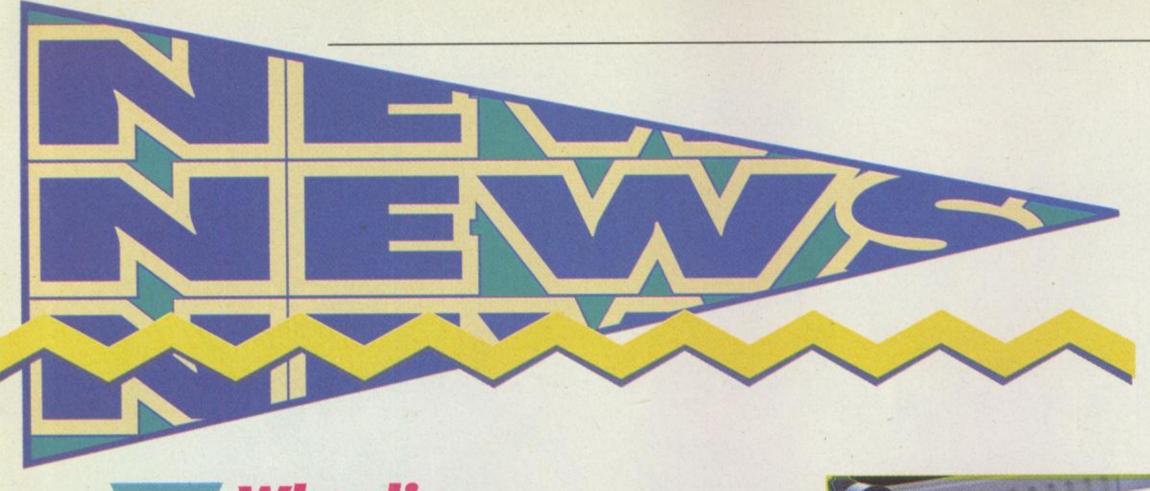
Powertips

·94·



32

Lust auf Leder: Bundesliga Manager Hattrick im Test



rad kommt auf einen passenden Zapfen und muß verschraubt werden, die Pedalsektion soll mit beiliegenden Haftstreifen am Boden befestigt werden. Ebenfalls nötig ist eine Gamecard oder eine Soundkarte mit Joystick-Anschluß, die zwei Joysticks unterstützt. Sind alle Komponenten verbunden, kann es (rein theoretisch) losgehen.

Wheelie

Der Traum vom Fahren: Rennsimulationen für Heimcomputer erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit. Denn immerhin fahren sich die Flitzer per Tastatur, Maus oder Joystick noch so elegant um die Kurven flutschen, "echtes" Autofeeling kommt dabei nur selten auf. Neidisch schielen



Der Kniff mit dem Dreh: das Thrustmaster-Lenkrad



Gewöhnungsbedürftig: Das Bremspedal und der Gashebel in Rollenform

Für Schaltfreunde: Ein passender Knüppel und zwei Feuerknöpfe in der Totalen

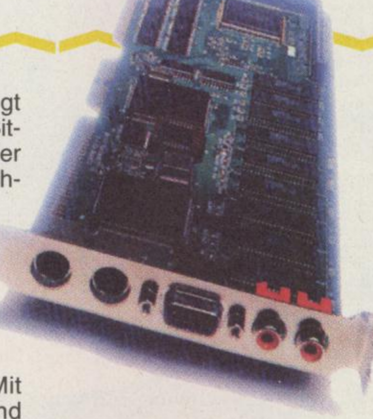
Raser am Bildschirm nicht mit 300 Sachen zu Tode, wie die Vorbilder im realen Rennsport. Nur einen Haken hat die Spielerei mit Programmen wie *Indy Car Racing*: Die Steuerung. Selbst wenn die flotten deswegen Computerbesitzer auf Coin-Up-Automaten, die neben Lenkrad auch noch Schalthebel, Gaspedal und Bremse in einem fetten Gehäuse vereinen. Dummerweise liegt der Anschaffungspreis eines solchen High-End-Automaten jenseits der Sparstrumpf-Möglichkeiten des normalen Spielefans. Aus diesem Grund haben sich die Steuerspezies von *Thrustmaster* etwas Neues einfallen lassen: Den *Formula T1*. Um die heimische Rennschleuder stilgerecht aufzupeppen, bietet der *Formual T1* ein Lenkrad inklusive Schaltknüppel und zwei Feuerknöpfen, sowie seperate Bremse und Gashebel. Vor dem Start muß jedoch gebastelt werden: Das Lenk-

Leider funktioniert der Lenker nur richtig mit Spielen, die zwei Joysticks unterstützen. Außerdem hält das dicke Lenkradgehäuse, trotz vier kräftiger Saugnäpfe, nur unwillig an der Tischkante. Davon abgesehen machen Spiele wie *Indy Car Racing* mit dem Lenker gleich nochmal soviel Spaß. Ob sich jedoch der Anschaffungspreis von knapp 400 Mark dafür lohnt, ist fraglich. *mh*

Name:	Formual T1
Hersteller:	Thrustmaster
Zirka-Preis:	400 DM
Bezug:	Hamburger Softwareladen

Farbenfroh

Soundkartenspezialist stellt mit der Mediavision Pro Graphics 1024 und 1280 zwei VL-Bus-Grafikkarten in die Läden, die vor allem für grafische Anwendungen unter Windows konzipiert wurden. Auf beiden Grafikkarten findet sich aus diesem Grunde eine recht neue Architektur, die Windows-Grafik um einiges beschleunigt, aber nur ab 1024 x 768 in Truecolor zur Höchstform aufläuft. Für DOS findet sich ein Cirrus Logic SVGA-Chipsatz auf der Karte, der zum Beispiel DOS-Spiele nur bedingt beschleunigt. Die neue 72-Bit-Technik beider Karten, bei der drei Bildpunkte à 24 Bit gleichzeitig addressiert werden, bietet vor allem in Sachen Bildbearbeitung schöne Geschwindigkeitsvorteile. Spiele unter Windows werden ebenfalls dementsprechend flotter. Mit den integrierten SVHS- und Video-Anschlüssen und dem noch nicht fertiggestellten Videograbber läßt sich in Zukunft gar Multimedia selbst machen. Die Mediavision Pro Graphics 1024 wird um die 1000 Mark, die etwas luxuriösere Pro Graphics 1280 um 1800 Mark liegen. *kn*



Mehr Farben, höhere Geschwindigkeit: die ProGraphics von Mediavision

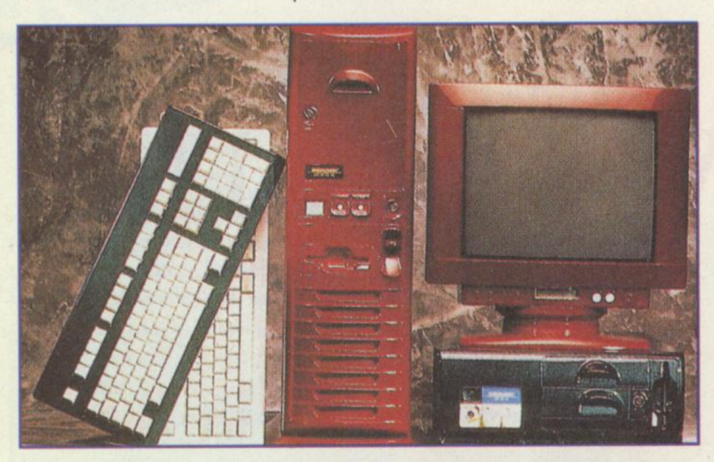
Name:	Mediavision Pro Graphics
Hersteller:	Mediavision
Zirka-Preis:	1000 - 1800 DM
Bezug:	Fachhandel



COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Vobis in Farbe

Nach der "Schwarzen Serie" von Escom hat nun auch Konkurrent Vobis erkannt, daß zwischen Rentnerbeige, Taubengrau und Eierschalenfarben noch ein paar mehr Farben existieren, um unser Auge mit bunten Rechnergehäusen und Tastaturen zu beglücken. Sei es nun, um den oft allzu tristen Büroalltag zu kaschieren oder die Kiste an die schmucke Design-Einrichtung daheim anzupassen – die Firma Vobis präsentiert ab sofort die Computer ihrer Highscreen-Serie in elf verschiedenen ansprechenden Lackierungen. Je nach Kundenwunsch werden Gehäuse, Monitor, Tastatur, Drucker oder einfach alle Teile in der gewünschten Farbe ausgeliefert. Der Aufpreis für die "Color-Line" ist je nach Lackierung unterschiedlich. Sogar Euren alten, gebrauchten Kisten wird bei Vobis ein neues Gewand verpaßt. Nach bereits zehn Tagen sollt Ihr Euren verschönerten Liebling dann wieder bearbeiten dürfen. *fh*



Weg mit der grauen Langeweile: Die bunten Vobis-PCs bringen Eure Lieblingsfarben ins Spiel

Name:	**Vobis Color-Line-PCs**
Hersteller:	**Vobis, 52146 Würselen**
Preis:	**je nach Lackierung unterschiedlich**
Bezug:	**Vobis**

Das nächste bitte

Da kommt Vorfreude auf. Die Fußball-WM klopft schon unverdrossen an die Haustür und gezeichnet bleiben all diejenigen, die sich im Juli schwer zwischen Glotze und Computer entscheiden können. Während also des nachts live WM-Soccer läuft, werden die Tageszeiten, in denen die Fußballer am anderen Ende der Welt schlummern, genutzt, um eines der etwas zu zahlreich erscheinenden Computerfußballspiele zu zocken. Jede Firma, die etwas auf sich hält, hat mindestens einen "Soccer" in der Mache – die Frage ist, wer qualitativ die Nase vorn hat.

Ein heißer Anwärter auf den Thron könnte *Empire Soccer* von Empire Software werden. Als Entwickler für das Spiel steht niemand anderes als das Graftgold-Team um Steve Turner in den Credits, die sich nicht zuletzt dank Andrew Braybrook schon seit Jahren durch bestes Spieldesign auszeichnen. Dabei wird sich *Empire Soccer* von der Masse der erscheinenden Spiele vor allem grafisch abheben: Große Sprites im Comicstil sollen Freude machen und die Sicht aus der Vogelperspektive ohne jegliches 3D soll an die Erfolge vergangener Spielperlen, wie *Microprose*-Soccer erinnern. Ansonsten bietet das Spiel die üblichen WM-Features: 32 Nationalmannschaften, 2-Spieler-Modus und Taktikfeatures laden zum genüßlichen Elfmeterschießen ein. *kn*



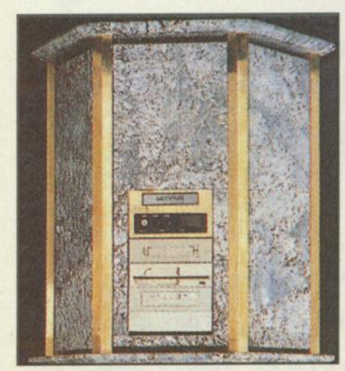
Graftgold setzt auf Soccer: Mit großen Sprites und witziger Grafik will Empire der Konkurrenz davoneilen



Name:	**Empire Soccer**
Hersteller:	**Graftgold /Empire**
Systeme:	**MS-DOS, Amiga**
Erscheinungs termin:	**2. Quartal 1994**

Der teuerste PC Deutschlands

Lottogewinner herhören! Im sechseckigen Gehäuse des "Hexacom" stecken nur Bausteine vom Feinsten: Pentium CPU mit 32-Bit-PCI-Bus, PCI-VGA-Karte, 520 MByte SCSI-Festplatte, 32 MByte RAM, 17-Zoll-Monitor, DOS, Windows, OS/2, Unix, Windows NT und als Bonbon eine kabellose Funkmaus! Doch der besondere Clou des Rockefeller-Rechners ist sein Gehäuse: Im wahlweise aus edelstem Marmor oder geschliffenem Granit bestehenden Sechseck werden alle Kabel nach außen hin unsichtbar geführt. Die 60 Kilo schwere Granate hat natürlich ihren Preis: 28 500 Mark müßt Ihr für den "Hexacom" berappen – ein stolzes Sümmchen. Heißt Euer Vater Rothschild, Zwick oder Schneider, könnt Ihr gegen einen "Aufpreis" zusätzlich Streamer, Netzwerkkarten, Faxmodem, usw. einbauen lassen. Für weitere 5500 Mark gibt's ein Multimedia-Paket mit 16-Bit-Soundkarte, Videokarte mit Echtzeitvideo-Funktion, Lautsprechern, Mikrofon und passendem Software-Paket. Selbst wenn Ihr nur Euren treuen C 64 oder den angestaubten Atari ST in dem Edelgehäuse vor drohender Verspottung verstecken wollt, kostet Euch das Gehäuse pur immerhin noch 11 000 Mark. Der Einbau Eures Wunsch-PCs ist dann allerdings im saftigen Preis mit inbegriffen. *fh*



Massiv: Der feine Granit-PC für rund 30 000 Mark

Name:	**Hexacom**
Hersteller:	**Ingenieurbüro Wolf/Münster**
Preis:	**ab 28 500 DM**
Bezug:	**Wolf/ Münster, München**

DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aussagestarken Story:
Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsteren Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...



Amiga (32 Farben)

Amiga (32 Farben

AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept."

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen."

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

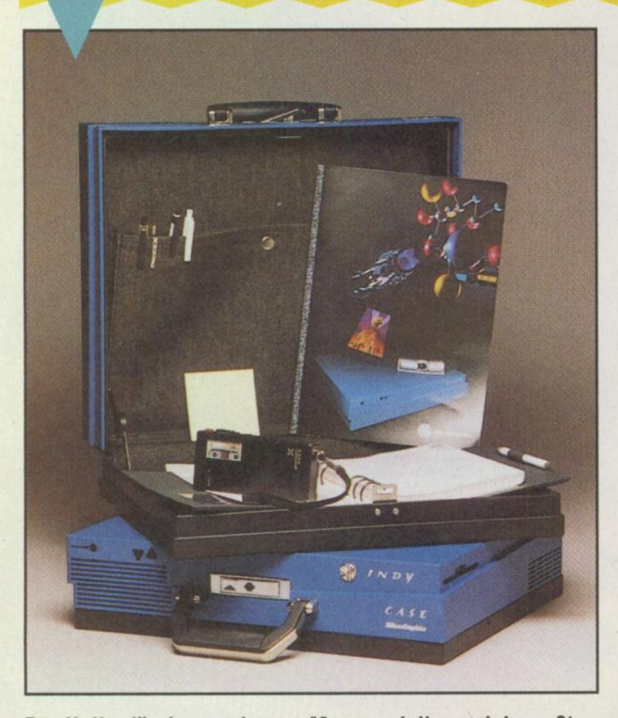


Preisstabil



Ooops. Da schlug der Rotstift zu: Wir haben in der letzen Ausgabe den Zirka-Preis für das 3D-Ballerspiel *Corridor 7* mit 80 Mark angegeben. Das stimmt nicht: Laut Herstellerfirma kostet das Programm nur rund 50 Mark (offizieller Verkaufspreis). *mh*

Schöner Tragen



Der Koffer für den modernen Mann und die modebewußte Frau: Indy Case

Das ist genau das, was dem trendbewußten Computerfan von heute noch gefehlt hat. Wer sich keine "echte" Indy leisten kann, darf jetzt zumindest das Gehäuse mit sich herumtragen. Die pfiffigen SGI-Designer haben kurzerhand das Originalgehäuse einer Indy zum Aktenkoffer umfunktioniert, die Box innen mit Jeansstoff verkleidet, ein paar Ablagetaschen hinzugefügt, einen Tragegriff angeschraubt und den Koffer mit einem dicken Schloß gegen fremde Zugriffe geschützt. Wer mit einer Indy in der Hand, bei seinen Kumpels Eindruck schinden will, muß nur einen Bruchteil des Originalpreises (für den Computer) auf den Tisch legen. Der schmucke Koffer mit dem Namen *Indy Case* kostet rund 390 Mark. *mh*

Name:	**Indy Case**
Hersteller:	**SGI**
Zirka-Preis:	**389 DM**
Bezug:	**macron GmbH Gräfelfing**

Letzte Meldungen

■ Die Hiobsbotschaften reißen nicht ab: Nachdem Atari im letzten Monat seine Tore in Deutschland schloß, erwischte es nun eine andere renommierte Computerfirma. Commodore meldete Konkurs an! Ob und wie die Amiga-Reihe fortgesetzt wird, ob überhaupt noch Computer gebaut werden, oder die Firma komplett unter den Hammer kommt, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

■ Nachschub für alle *Battle-Isle-2*-Strategen. Am 15. Juli erscheint die Szenario-CD *Das Erbe des Titan* mit sechs neuen Einheiten, 16 neuen Solospieler und 10 Mehrspielerkarten, sowie der lange überfälligen Netzwerksoption.

■ Die Multimedia-Firma Mediavision scheint in Schwierigkeiten zu stecken. Die Mediavision-Aktien sanken von 22 US-Dollar auf schlappe 7 US-Dollar im ersten Quartal. Wollen wir hoffen, daß die Company sich wieder erholt.

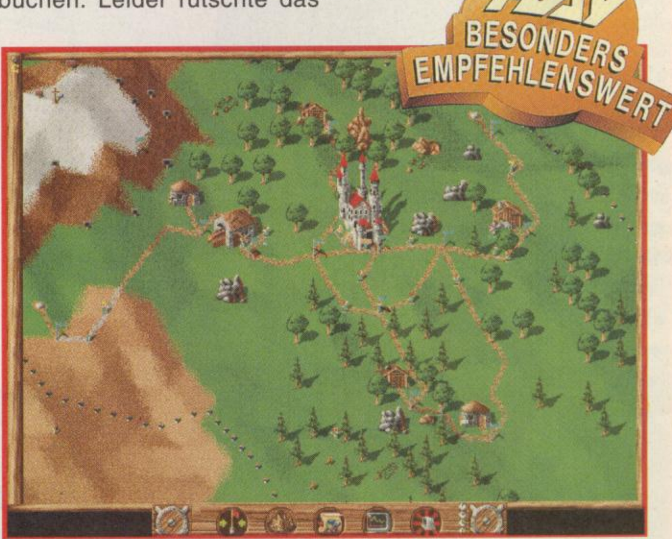
■ Nintendo überrascht uns: Alle reden noch von Nintendos 64-Bit-Project Reality-Maschine, da kündigt der japanische Videospielriese noch schnell ein neues 32-Bit-System an, das in Europa Anfang 1995 zu erwarten ist. Wer das Gerät kaufen soll (immerhin soll schon der 64Bitter in Japan Anfang '95 released werden) ist schleierhaft. Verwirrend ist es allemal.

■ Peter Lenkov schreibt für Activision. Der bekannte Drehbuchschreiber (*Demolition Man*) soll für Activision ein paar neue interaktive Adventures verfassen. Das passende Schlagwort zur geplanten Spielereihe: "Cyberthema".

■ Compuserve hat eine neue Telefonnummer: Wer einen Account beantragen will, oder sich über Details informieren möchte, kann unter den gebührenfreien Nummen 0130/3732 (Verkauf und Beratung) oder 0130/864643 (Technik) näheres erfahren.

Medaillenlos

Noch ein Fehler – *Die Siedler* sahnten auch auf dem PC kräftig ab: Fette 89 Prozent *POWER WERTUNG* konnten das knackige Strategiespiel auf seinem Konto verbuchen. Leider rutschte das *POWER PRÄDIKAT* in der Hektik von der Seite. Natürlich können sich auch *Die Siedler* damit schmücken *mh*



Doch eine Medallie: Die Siedler mit Prädikat

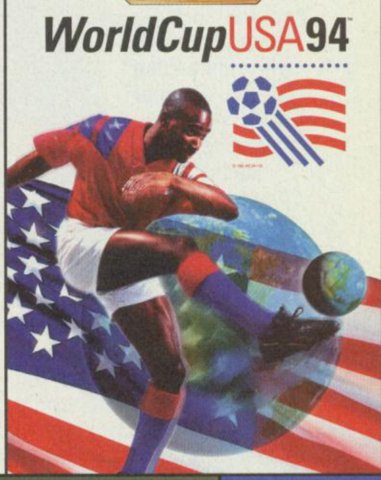


"WORLD CUP USA 94 von U.S. Gold ist wie live dabei sein!"

Hansi Müller. Foto: Pressefoto Mühlberger

Das spannendste Fußball-Ereignis in der offiziellen Umsetzung gibt's nur von U.S. Gold! Unterschiedlich je nach Version mit: 3 Schwierigkeitsstufen, Simultanspiel für zwei, voll editierbaren Mannschaften, bei denen man sogar geheime Spielzüge einstellen kann, 15 verschiedenen Bewegungsabläufen wie z.B. Fallrückzieher, Torwartparade und Flugkopfball, insgesamt über 3.000 Animations-Frames, verschiedenen Platz- und Wetterbedingungen, editierbarer Spieldauer, Frei- und Eckstößen, Elfmeter, Einstellung von Spieltempo- und Ballbeherrschung, Radaroption, Batteriebackup, Original-Stadien, schneller Steuerung und, und, und ...

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



Übrigens: Wer ein Original-Autogramm von Hansi Müller möchte, schreibt mit selbstadressiertem und frankiertem Rückumschlag an: SAT 1, Studio Hamburg Haus K, Kennwort: Hansi-Müller-Autogramm, Jenfelder Allee 80, 22045 Hamburg.





World Cup USA 94 ist wie live dabei sein! Probieren Sie's selbst aus! Nur echt mit dem offiziellen WORLD-CUP-LOGO!

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

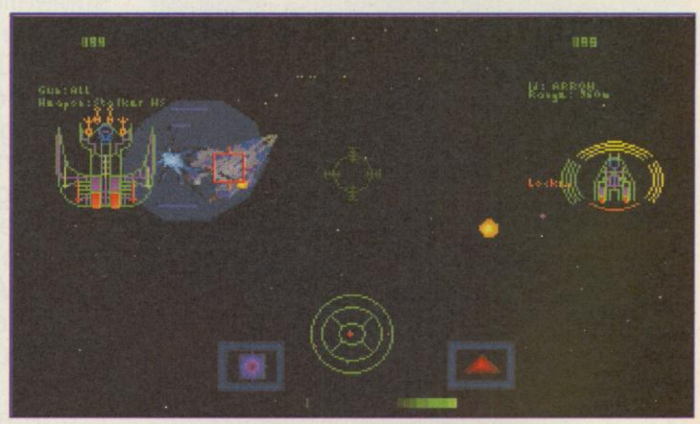
Mehr Spieler

Das Weltall bebt: Für viele Fans der *Wing Commander*-Reihe von Origin, haben jetzt die Programmierer eine feine Überraschung parat: *Wing Commander Armada*. Statt allein (geht auch) durch das Weltall zu brausen, um den Katzenaliens, den Kilrathis, ein paar Lasersalven auf den außerirdischen Pelz zu brennen, könnt Ihr nun mit mehreren Leuten gleichzeitig durch die Galaxis fliegen. Wahlweise am gleichen Rechner (der Bildschirm wird dann gesplittet) oder per Modem und via Direktlink dürft Ihr Euch mit einem Kumpan hitzige Space-Schlachten liefern. Auf Wunsch fliegt Ihr eine von fünf Förderationsraumern oder ein Kilrathi-Schiff. Solltet Ihr die nötige Hardware haben oder in einem Büro arbeiten, in dem die einzelnen Rechner untereinander vernetzt sind, habt Ihr das große Spielerlos gewonnen: *Wing Commander Armada* unterstützt Netzwerk-Systeme. Hier duelliert Ihr Euch gleich mit mehreren Spielern und könnt sogar Teams bilden. Technisch orientiert sich *Wing Commander Armada* am Vorbild: Das Weltall ist in 3D zu sehen, die Raumschiffe sind mit Texturen überzogen. Per Knopfdruck kann auf eine Außenansicht umgeschaltet, oder das Cockpit zum besseren Überblick komplett weggeblendet werden. Wollt Ihr Euch mit Mitspielern unterhalten oder einfach nur eine Beleidigung loswerden, hilft die "Chat"-Option den mitteilungbedürftigen Kollegen auf die Sprünge. *mh*



Ihr könnt Raumer auswählen





Einmal mit und einmal ohne: Oben fliegen wir mit Cockpit... ...unten haben wir das Cockpit ausgeblendet.



Im Anflug auf einen dicken Pott: Nur noch ein paar Meter und wir rammen den Raumer



Die verschiedenen Multiplayer-Optionen bieten für jede Gelegenheit etwas

Name:	Wing Commander Armada
Hersteller:	Origin
Zirka-Preis:	120 DM
Erscheinungstermin:	3. Quartal

Baut Berlin des Jahres 2040

Da sage nochmal einer, Politiker würden sich nicht für Computerspiele interessieren: Zusammen mit dem Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, und der Unterstützung der BB Jugend und Computer, einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung der Berliner Bank, hat die Softwarefirma Bomico einen Sim-City-Wettbewerb ins Leben gerufen. Unter der Schirmherrschaft des Berliner Bürgermeisters Diepgen findet dieser Wettbewerb statt. Das Motto dieses Wettstreites ist: "Wer baut das lebenswerteste Berlin des Jahres 2040". Basieren soll das städtebauliche Kunstwerk auf einer, bei Bomico kostenlos erhältlichen Spielstand-Diskette mit dem Namen "Berlin 1994".

Mitmachen und gewinnen kann jeder Sim-City-Fan zwischen 7 und 70, der besonderes Interesse an Computersimulationen und Fingerspitzengefühl für das Zusammenspiel von wirtschaftlichen, infrastrukturellen, energiepolitischen sowie sozialen und kulturellen Aspekten hat.

Ab dem 17. Juni kann jeder Interessent eine Diskette mit der Spielstandsvorgabe "Berlin 1994", gegen Einsendung eines ausreichend frankierten Rückumschlages, sowie die Spielregeln, bei der Firma Bomcio in Kelsterbach anfordern. Der Rücksendetermin, der bis ins Jahr 2040 weitergespielten Original-Bomico-Diskette wird voraussichtlich Mitte Juli 1994 sein. Der exakte Einsendeschluß wird noch von der Firma Bomico bekanntgegeben. Nach dem Einsendeschluß werden alle Spielstände von einer Jury geprüft. Dann wird für jedes Bundesland ein Regionalsieger gekürt. Alle Regionalsieger werden voraussichtlich im September nach Berlin eingeladen und haben dort die Möglichkeit, mit Senator Krüger und Mitgliedern der Senatsverwaltung über die Berlin-Problematik zu diskutieren. Im Anschluß soll die Prämierung des Gesamtsiegers im Rathaus von Berlin erfolgen. Dem Gesamtsieger und den besten Regionalsiegern winken attraktive Preise. Wer zusätzliche Infos hierzu braucht, kann sich schriftlich an die Frima Bomico in Kelsterbach wenden:

Bomico
Stichwort: Berlin
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

BOB BATES

Die amerikanische Firma Legend genießt seit Textadventure-Perlen wie *Eric the Unready* und der Spellcasting-Reihe von Steve Meretzky einen hervorragenden Ruf unter Abenteuerfreaks. Kreativer Kopf der kleinen, aber feinen Company ist Bob Bates, der schon seit seligen Infocom-Zeiten Spielesoftware produziert.

exklusiv!

Michael und Volker hatten Gelegenheit, mit Legend-Gründer Bob Bates über gutes Spieldesign und die Spielkonzepte von morgen zu plaudern.

POWER PLAY: *Bob, was gibt's Neues und Aufregendes bei Legend. Welche neuen Projekte sind bei Euch in der Pipeline?*

BOB: Das nächste Spiel, das wir veröffentlichen, ist "Superhero League of Hoboken", eine hoffentlich sehr witzige Geschichte. Es ist bereits in der letzten Testphase, und die Jungs sind begeistert. Das ist für uns immer ein gutes Zeichen, weil Beta-Tester naturgemäß schwer zufriedenzustellen sind.

Die PC-Version kommt Ende Mai heraus, zwei Monate später folgt dann die Version für CD-ROM mit Sprachausgabe – allerdings nicht in dem Umfang wie in "Legend of Xanth", wo wir ja jede Textzeile umgesetzt haben. Das ist in einem Rollenspiel fast undurchführbar – sonst würde man sich mit den ganzen Schadens- und Bonusmeldungen (Charakter soundso hat so viele Schadenspunkte etc.) völlig verzetteln.

Wir haben dieses Problem einigermaßen elegant gelöst, indem wir am Anfang und an den Übergängen von einem Level ins andere Sprache und Grafik einsetzen, um zu erklären, was gerade vor sich geht.

Im Herbst kommt dann die deutsche Version von "Xanth" heraus. "Superhero" dagegen läßt sich leider nicht übersetzen, weil dabei der spezifisch amerikanische Humor verlorengehen würde.

Außerdem erscheint ein – bisher namenloses – Science-fiction-Spiel und ein Fantasy-Abenteuer, das auf den "Deathgate"-Büchern basiert.

POWER PLAY: *Hat das neue Spiel das gleiche Interface wie "Xanth" oder benutzt Ihr wieder das alte, textlastige?*

BOB: Das neue. Wir haben es geändert, weil die Tastatursteuerung für viele Spieler ein Hindernis darstellte.

Obwohl wir schon dazu übergegangen waren, mit Maus zu arbeiten und die Spiele so spielbarer zu machen, waren viele Leute von dem vielen Text auf dem Bildschirm abgeschreckt und meinten, sie hätten es mit einem Textadventure zu tun, nicht mit einem "modernen" Spiel.

Ein amerikanisches Magazin hat über "Eric the Unready" geschrieben: Bevor ein Genre ausstirbt, tritt noch ein Musterbeispiel aus ihm hervor. Ein prima Spiel – aber keiner will es so recht spielen, weil es ein Textadventure ist.

Wir hatten hinterher so die Nase voll von diesen Pressekommentaren, daß wir uns zu einem grafikorientierteren Spiel durchgerungen haben. Aber wir haben versucht, einige der Features aus den Textadventures beizubehalten. Das Problem bei den "point + klick"-Spielen ist ja, daß man nur eine begrenzte Anzahl von Objekten mit fünf oder sechs Verben kombinieren kann und einfach wild ausprobiert, ohne wirklich dabei nachdenken zu müssen – ziemlich unbefriedigend auf die Dauer.

Wenn man sich das "Xanth"-Interface ansieht, merkt man, daß wenn man ein Objekt anklickt, andere Verben erscheinen, die nicht zu dem Standard-Set gehören. Man hat also viel mehr Möglichkeiten und einfach auch mehr Spaß dabei.

Eine andere Sache, die wir beibehalten haben, weil sie mir auch persönlich am Herzen lag, ist die Möglichkeit, mit dem Kommando "look" eine

LEGEND

ERIC THE UNREADY
256-COLOR VGA
LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY

detaillierte Raumbeschreibung zu erhalten. Auf "look" hin wird alles beschrieben, was sich in dem entsprechenden Raum befindet – auch und gerade die wirklich wichtigen Sachen. Was mich bei Grafik-Adventures ziemlich nervt, ist die "Pixeljagd", die man mit der Maus auf dem Bildschirm veranstaltet. Ständig fragt man sich: Ist dieses winzige Ding hier auf dem Bildschirm eigentlich wichtig oder nicht...?

Bei unseren Spielen dagegen kriegt man erst die Beschreibung: Du befindest dich in einem Raum mit einem Tisch und einem Fotoapparat und einem Kassettenrecorder, der eingeschaltet ist.

Aha, denkt man sich, das ist wichtig, das sehe ich mir genauer an! Natürlich gibt es in dem Raum auch Bilder an der Wand, Gardinen an den Fenstern etc., aber die sind nicht von Bedeutung und man kann sie links liegen lassen.

Das haben wir beibehalten, weil es dem Spiel mehr Tiefe gibt. Mein Ziel war es immer, eine Welt zu schaffen, die der Spieler selbständig erforschen kann. Er nimmt Schritt für Schritt an der Story teil und lernt sie besser kennen. Bei anderen Spielen habe ich oft einen Eindruck, den ich das "Disneyland-Gefühl" nenne: Man bewegt sich durch eine künstliche Welt, die man nicht anfassen darf...

POWER PLAY: *Aber ist es für die Autoren nicht sehr schwierig, sich auf eine Story zu konzentrieren, wenn man eher grafikorientiert arbeiten muß?*

BOB: Es gibt eigentlich nur ein kleines, relativ obskures Detail, das wir nicht "hinüberretten" konnten. Da bei dem neuen Interface Verben und Objekte so eng verknüpft sind, können wir nicht mit intransitiven Verben, das sind Verben ohne Objekt, arbeiten. In "Eric the Unready" z.B. gibt es ein Puzzle, in dem sich Eric als Zwerg ausgeben muß. Die Lösung dazu ist "kneel", also "knien" – ein intransitives Verb, das wir heute nicht mehr benutzen könnten.

Aber das ist eigentlich auch das einzige, was wegfällt – es gibt in "Xanth" immer noch umfangreichen Text, so um die 400 K, wenn ich mich recht erinnere. Wenn ein Autor mit dem neuen System unzufrieden ist, liegt es wahrscheinlich daran, daß er die Möglichkeiten noch nicht alle kennengelernt hat.

"Spiele sind wie Disneyland: eine künstliche Welt, die man nicht anfassen darf"

POWER PLAY: *Wie entsteht eigentlich ein Spiel mit diesem neuen System – habt Ihr zunächst die Geschichte und programmiert dann dementsprechend – oder wie funktioniert das?*

BOB: In diesem speziellen Fall hat Michael Lindner, der zuständige Programmierer gleichzeitig das Spiel entwickelt und das neue System eingeführt – das ist ungewöhnlich.

POWER PLAY: *Glaubst Du eigentlich, daß der "Durchschnittsspieler" von heute anspruchsloser oder sogar "dümmer" ist als früher?*

BOB: Nein, das glaube ich nicht, aber ich weiß genau, um welches Problem es hier geht – schlechtes Spieldesign nämlich.

In den guten alten "Infocom-Zeiten" kam man z.B. in einen Raum, wurde mit einem Problem konfrontiert und überlegte stundenlang, wie man es lösen könnte.

Man hat also bis drei Uhr nachts vor dem Computer gehockt und ihn schließlich ausgeschaltet, weil man einfach nicht auf die Lösung kam. Am nächsten Tag hat man noch mal darüber nachgedacht, mit Leuten gesprochen und ein paar neue Dinge ausprobiert. Kurz vor dem Einschlafen kam dann der zündende Einfall: Das ist das einzige, was Sinn ergibt, so muß es gehen!

Also macht man den Computer wieder an und alles läuft wie am Schnürchen – weil es logisch ist. Das verstehe ich unter einem wirklich guten Rätsel – und unserem Publikum ging es genauso.

Aber dann versuchten andere Firmen (die hier namenlos bleiben sollen) andere Rätsel einzubringen, bei denen man nie sicher wußte, ob sie jetzt fair und nachvollziehbar sind oder nicht. Man hat keine Ahnung, ob man selber drauf kommen könnte – also greift man zum Handbuch oder ruft die Hotline an. In der Konsequenz wurden die Rätsel immer leichter und leichter – die Toleranzgrenze verschob sich. Auch wir können heute nicht mehr diese wirklich schweren Rätsel einsetzen, für die man Tage braucht. Die Leute sind durch Negativerfahrungen heute einfach nicht mehr bereit, so viel Zeit zu

exklusiv!

investieren und ich kann ihnen daraus keinen Vorwurf machen. Aber wenn man die Firma und den Autor des Spiels kennt und positive Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht hat, kann man sich schon etwas orientieren.

POWER PLAY: *Ist es nicht so, daß ein grafikorientiertes Spiel ein wenig die Phantasie zerstört, vielleicht so ähnlich, als würde man ein Buch lesen und nachher von der Verfilmung enttäuscht sein?*

BOB: Ich glaube, es ist nur natürlich, daß der Spieler auch etwas "fürs Auge" geboten bekommen möchte. Außerdem besteht verständlicherweise die Tendenz, daß er für sein teuer erworbenes Spiel und seine spezielle Hardware auch etwas Außergewöhnliches sehen will.

Das führt leider auch dazu, daß einige Spiele schön anzusehen sind, aber vom Spielerischen her wenig bieten. Es wäre gefährlich, wenn diese Praxis in der Spieleindustrie weiter Fuß fassen würde. Es gibt jetzt schon genug Firmen, die die Aufmachung über die Spielelemente stellen. Wir wollen natürlich beides erreichen – Spiele, die gut aussehen und sich ebenso gut spielen lassen. Es gab offensichtlich auch Leute, die wir mit reinen Textadventures nicht erreichen konnten, daher war es vom Unternehmerischen her sinnvoll, Grafik einzusetzen.

Um auf Deine konkrete Frage zurückzukommen: Ich glaube sogar, an manchen Stellen beflügeln Bilder die Phantasie, weil sie etwas bieten können, an das man vorher noch nicht gedacht hat.

Man darf natürlich nicht den Fehler machen, alles grafisch umsetzen zu wollen, alles zu zeigen, sonst bringt man den Spieler um die Spannung.

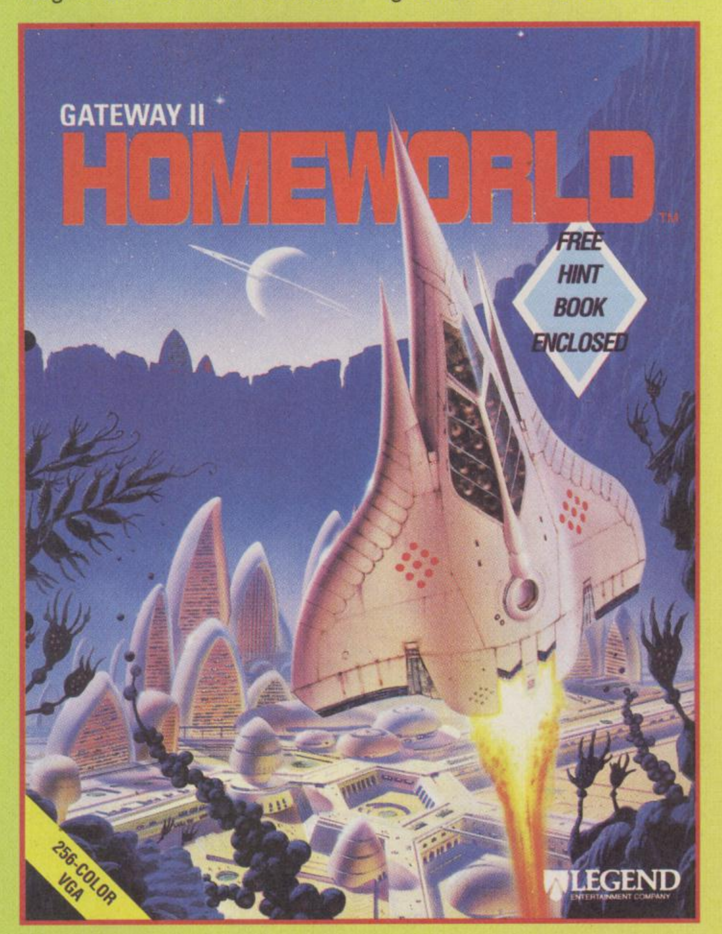
Das ist genauso wie mit den Filmen von Hitchcock: Wenn man nicht sieht, wovor man Angst haben soll, ist es viel furchterregender, als wenn Horden von Monstern über den Bildschirm toben.

POWER PLAY: *Wie entwickelt Ihr eine glaubhafte Story? Denkt Ihr Euch erst die Rätsel aus und bastelt dann eine Geschichte oder ist es umgekehrt?*

BOB: Zuerst hat man die Geschichte und – was noch wichtiger ist: die handelnden Personen. Wir stellen uns vor, wie sie leben, was sie mögen oder verabscheuen, wie man mit ihnen in Beziehung treten kann. Die Rätsel müssen dann ganz natürlich aus der Geschichte heraus entstehen. In "Eric the Unready" beispielsweise gibt es am Anfang einen Wächter, der extrem wachsam ist. Die logische Konsequenz daraus ist, daß man ihn irgendwie dazu bringt, weniger aufzupassen.

Aber auch wenn es physische Barrieren sind, die der Spieler zu überwinden hat, seien es nun Türen oder tiefe Abgründe: Oberste Maxime muß immer sein, daß das Rätsel innerhalb des Spiels sinnvoll ist; es muß sich aus der Situation ergeben.

"Oberste Maxime muß immer sein, daß Rätsel sinnvoll sind"



Ich persönlich bin wenig begeistert von Rätseln, die nichts mit der Sache zu tun haben, so in der Art: Ordne die vorhandene Menge Streichhölzer in einem Quadrat an oder etwas Vergleichbares...

POWER PLAY: *Ist es leichter, eine Story völlig neu zu erfinden oder sich an Romanvorlagen (z.B. Frederik Pohls "Gateway") zu orientieren?*

BOB: Es ist sicher einfacher, aber nicht unbedingt befriedigend, sich an ein existierendes Genre anzulehnen. Die ersten beiden Spiele, die ich geschrieben habe, waren ein Sherlock-Holmes-Spiel und eines, das sich um König Artus drehte. Bei beiden hatte ich schon eine interessante Hauptfigur, interessante "Nebenrollen", die gesamte Umgebung, Atmosphäre etc. Also fällt schon einmal viel Vorarbeit weg.

"Time Quest" und "Eric the Unready" waren dagegen völliges Neuland. Viel schwerer – aber für mich auch viel schöner. Ich bin nach wie vor begeistert davon, wie sich diese beiden Spiele entwickelt haben – vor allem bei "Time Quest", was ein sehr elegantes Design bekommen hat. Hier scheint einfach alles zusammenzupassen...

"Eric" mag ich deswegen, weil es ein völlig unernstes Spiel ist – etwas völlig Neues für mich, weil meine Spiele sonst eigentlich immer ernste Untertöne enthalten und ich als akademisch orientierter Mensch auch Wissen vermitteln möchte. In "Time Quest" geht es z.B. viel um historische Fakten und auch in dem "King Arthur"-Programm spielte der Übergang Britanniens vom Heiden- zum Christentum eine übergeordnete Rolle. In "Eric the Unready" habe ich mich über alle diese Dinge hinweggesetzt und es hat eine Menge Spaß gemacht.

POWER PLAY: *Werden der ganze Rummel um "Multimedia" und die neuen technischen Fortschritte nicht dazu führen, daß sich Spiele in der Zukunft noch stärker an Äußerlichkeiten orientieren?*

BOB: Es gibt eigentlich keinen Grund, warum man die verbesserten technischen Möglichkeiten nicht auch intelligent einsetzen kann. Natürlich ist es eine Frage des Schwerpunkts. Wenn man lediglich die "hübschen kleinen Filmchen" auf den Bildschirm bringen möchte, ohne sich um die Substanz der Spiele zu kümmern, kann man erheblichen Schaden anrichten. Ich hoffe es wird gelingen, beides miteinander zu verbinden.

"Hübsche, kleine Filmchen ohne Spielsubstanz können erheblichen Schaden anrichten"

POWER PLAY: *Momentan gibt es ja alle möglichen "Spielekisten" – wie siehst Du die weitere Hardwareentwicklung?*

BOB: In den Staaten zumindest war der PC in den letzten Jahren die wichtigste Hardware – es scheint aber so zu sein, daß der Mac ein Comeback erleben wird.

Unsere Firma wird sich in den kommenden Jahren auf CD-ROM, Mac-CD und vielleicht auch Sega-CD konzentrieren. Die reinen Spielkonsolen von Sega und Nintendo haben für story-orientierte Spiele einfach zu wenig Speicher. Ich weiß ehrlich gesagt auch zu wenig über den Videospielesektor, um mich

darüber äußern zu können. Ich nehme an, der PC wird in Europa, wo der Amiga ja auch keine ernsthafte Konkurrenz mehr ist, genauso dominieren wie in den Staaten, wo er mit 85 Prozent das meistbenutzte Spielgerät ist. Da muß schon etwas Sensationelles passieren, um diese Marktstellung zu gefährden. Sollte "Legend" irgendwann von den story-orientierten Spielen abweichen und ein Arcade-Spiel in Planung nehmen, werden wir uns nach anderer Hardware umsehen – aber in den nächsten 2 Jahren wird das sicher nicht der Fall sein. Wir sehen uns als Adventure-Produzenten, obwohl wir mit "Superhero" ein wenig ins Rollenspiel-Lager überwechseln, aber beide Genres sind sehr an die erzählte Geschichte gebunden. Da die meisten Adventure-Fans nachgewiesenermaßen keine Arcade-Sequenzen in ihren Spielen mögen, wird erst mal alles beim alten bleiben.



POWER PLAY: *Filmgeschäft und Spielebranche rücken ja derzeit immer näher zusammen. Wie stehst Du zu der Idee, ein Spiel zu verfilmen?*

> **"Eric ist eine Mischung aus Sir Lancelot und Inspektor Clouseau"**

BOB: Das halte ich für eine ausgezeichnete Idee! Als ich mir "Eric" ausdachte, wollte ich einen Charakter schaffen, der auch für einen Film interessant wäre – so eine Mischung aus Sir Lancelot und Inspektor Clouseau... Das Potential für einen Film wäre also durchaus vorhanden und wenn es jemanden gibt, der "Eric" verfilmen möchte, würde ich mich gerne mit ihm unterhalten. Der gemeinsame Nenner bei Fil-

men, Spielen und Büchern ist die Geschichte, die erzählt wird; es gibt eigentlich keine natürlichen Grenzen dazwischen.

Was ich allerdings etwas seltsam finde, ist die Idee, aus einem Film ein Arcade-Spiel zu machen. Ich kann nicht nachvollziehen, warum das ein Kaufanreiz sein soll.

Einen großen Unterschied gibt es allerdings zwischen einem interaktiven Spiel und einem Buch oder Film: In einem Film von 90 Minuten muß der Autor bzw. der Regisseur eine Art Vorauswahl treffen, d.h. er entscheidet, was für den Zuschauer von Interesse sein soll und was nicht. Wem ist es noch nie so gegangen, daß er sich nach einem Kinobesuch gerne noch länger mit einem bestimmten Charakter aus dem Film unterhalten hätte oder einfach mehr über die Dinge erfahren wollte, die in der Kürze der Zeit nur angerissen werden konnten?!

In einem interaktiven Spiel ist das möglich; man kann die hier geschaffene Welt in seinem eigenen Tempo erforschen und eigene Schwerpunkte setzen.

"Ich finde die Idee seltsam, aus einem Film ein Arcade-Spiel zu machen"

Manche Menschen verstehen unter einem interaktiven Spiel, daß der Spieler selbst die Geschichte und ihren Ausgang bestimmt.

Ich sehe das anders. Meiner Meinung nach möchte der Spieler schon, daß der Autor präsent ist; er möchte gar nicht selbst entscheiden, ob die Prinzessin nun gerettet wird oder nicht. Was er möchte ist: sein Umfeld selbst erforschen und erfahren.

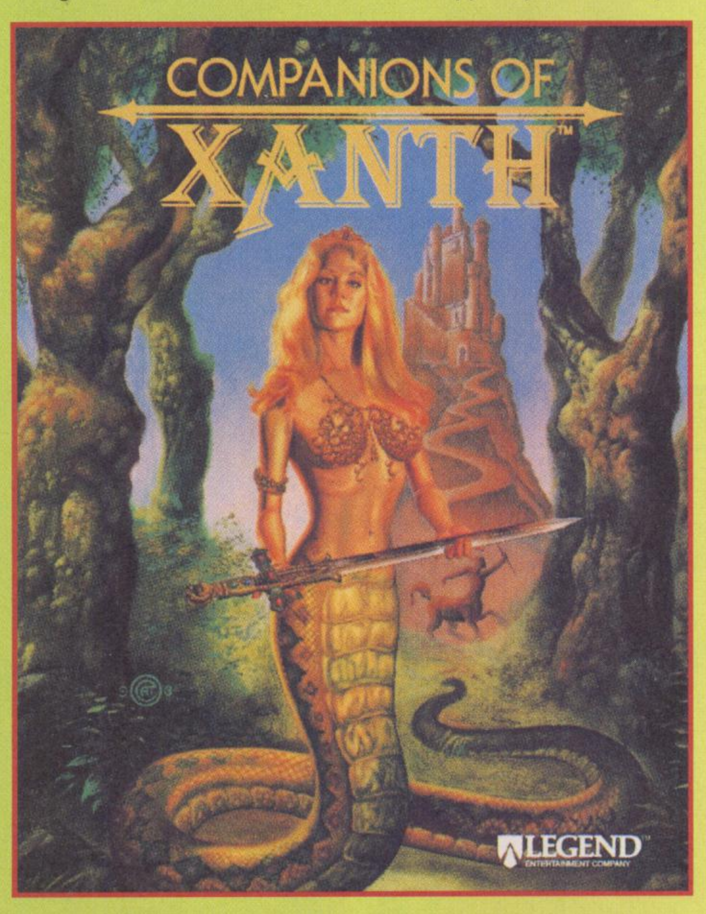
Aus diesem Grund findet man in meinen Spielen auch kein mehrdeutiges Ende. Ich möchte nicht, daß sich der Spieler am Ende fragt, ob er denn nun irgendwie "gewonnen" oder "verloren" hat.

POWER PLAY: *Wie siehst Du die Zukunft der Unterhaltung; in interaktiven TV-Kanälen, Online-Spielen oder etwas völlig Neuem, das wir uns noch gar nicht vorstellen können?*

BOB: Das Problem bei dem Schlagwort "interaktiv" ist eigentlich, daß ziemlich stillschweigend davon ausgegangen wird, daß das mehr Spaß bringen wird als die "klassischen" Unterhaltungsmedien, an die wir seit Jahrzehnten gewöhnt sind.

"In Zukunft wird es weniger Spiele geben, die so rätsellastig sind wie die Klassiker"

Sicher wird die interaktive Variante viele Leute anziehen, aber es gibt auch Menschen, die abends müde nach Hause kommen und sich einfach – wie gehabt – "bedudeln" lassen möchten, ohne selbst aktiv zu werden. Sie haben ja den ganzen Tag schon mit der Umwelt "interagiert" und setzen sich jetzt hin und wollen unterhalten werden.



Online-Spiele gegen Konkurrenten machen natürlich Spaß, aber bei Adventures und Rollenspielen stoßen wir wieder auf das Problem der Präsenz des Autors, der hier die Funktion eines Spielmeisters übernehmen muß. So begabte Autoren wie Steve Meretzky, der sowohl die erzählerische wie auch die technische Seite meisterhaft beherrscht, sind leider echte Mangelware. Deshalb sehe ich keine große Zukunft für Spiele unseres Genres auf dem Online-Sektor. Ich glaube, die Zukunft liegt nicht unbedingt in der Vernetzung. Es wird weiterhin so sein, daß Autoren sich Geschichten ausdenken und sie per Speichermedium an individuelle Rezipienten weitergeben.

Unsere Erfahrung zeigt, daß gerade Rollenspieler gern allein spielen. Das ist etwas völlig anderes als z.B. Bridge oder Doppelkopf, wo das Spiel als Vehikel für Geselligkeit dient. Natürlich kann man theoretisch auch ein Adventure oder Rollenspiel zu mehreren spielen, aber es ist immer eine Person, die die Tastatur bedient und Eingaben macht; die anderen erleben das Spiel dann eher "aus zweiter Hand".

Ich sehe Computerspiele nach wie vor als Beziehung zwischen Autor und Spieler, und das genau macht mir als Programmierer Spaß. Wenn ich nachts um drei oder vier Uhr vor dem Computer sitze und programmiere, stelle ich mir den Spieler vor, der vielleicht ebenso spät vor meinem Spiel sitzt und Sachen ausprobiert. Ich denke mir z.B. eine Situation aus, in der man ein Feuer mit einem Eimer Wasser löschen soll und variiere dann: Was ist, wenn der Spieler auf die Idee kommt, dem Wächter das Wasser über den Kopf zu schütten, anstatt das Feuer zu löschen? Darauf stelle ich mich ein und das macht einen Riesenspaß. Daher kommt es auch, daß man in meinen Spielen selten die Antwort: "Das würde ich lieber nicht tun" oder "Das ist keine gute Idee" bekommt.

In diesem konkreten Fall wäre es z.B. möglich, daß sich der durchnäßte Wachmann auszieht, ein weibliches Wesen erscheint, beide hinter die Büsche verschwinden und dafür ein neuer Wachmann auftaucht. Spielerisch ist man zwar keinen Millimeter weitergekommen – aber man hat sich hoffentlich amüsiert!

"Leute haben "Eric" in 6 Stunden durchgespielt. Wie viele Gags haben sie dabei verpaßt!"

Da man bei einem Adventure fast 90 Prozent seiner Zeit mit dem Lösen von Rätseln verbringt, wäre es keine gute Idee, die Leute einfach ihrer Frustration zu überlassen, indem man keine der abwegigeren Möglichkeiten zuläßt. Viel besser ist es, wenn man sie während dieser Zeit gut unterhält.

Aber ich glaube, in der Zukunft wird es weniger Spiele geben, die so "rätsellastig" sein werden. Es wird vielmehr so sein, daß es zwar einen kurzen Lösungsweg geben wird, aber viele Umleitungen und Seitenwege.

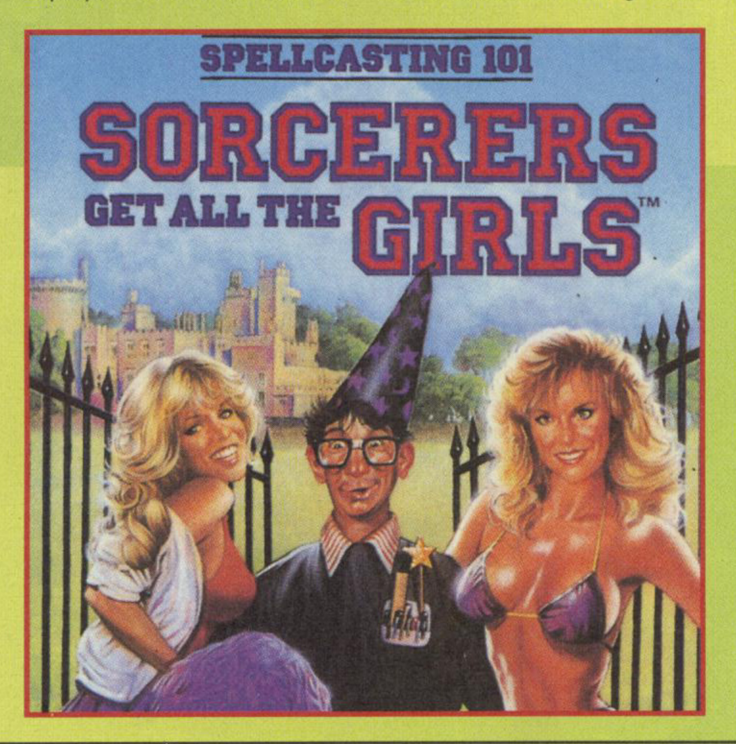
Man kann sich das vielleicht mit einem Vergleich verdeutlichen: Es ist durchaus möglich, in 15 Minuten durch ein Museum zu rennen – nur hat man nicht viel davon. Genauso kann man ein Adventure in zehn Stunden durchspielen; mit allen Rätseln und Knobe-

leien. Aber wenn es in diesem Spiel interessante Leute und Szenarien gibt, dauert es erheblich länger und ist viel unterhaltender. Manche Leute haben mir erzählt, sie hätten "Eric the Unready" in 6 Stunden durchgespielt. Wie viele Gags haben sie dabei verpaßt!

"Ich bin spielbesessen: Wenn man mich ärgern will, installiert man auf meinem Büro-PC ein Spiel"

POWER PLAY: *Spielst Du eigentlich selbst zur Unterhaltung?*

BOB: Aus zwei Gründen spiele ich nur sehr selten: Einerseits, weil Spiele, die mir Spaß machen, fast immer sehr umfangreich sind, andererseits, weil ich regelrecht süchtig danach werde, wenn ich einmal angefangen habe. Ich spiele dann wirklich Tag und Nacht und es heißt nur noch: "Er oder ich. Auf meinem Laptop, den ich auf Reisen mitnehme, habe ich zwar nur Windows installiert, aber selbst von "Solitaire" konnte ich mich sechs Stunden nicht losreißen... Dabei kann ich mir die Zeit eigentlich wirklich nicht nehmen! Ich sah schließlich keinen anderen Ausweg mehr, als das Spiel zu löschen. Meine Spielbesessenheit geht sogar soweit, daß Leute im Büro Spiele auf meiner Festplatte installieren, wenn sie mich ärgern wollen. Sie verändern meine Batch-Datei so, daß das Spiel automatisch geladen wird, wenn ich meinen Computer einschalte. Das Resultat ist dann meistens mindestens ein verlorener Tag...



Aber ich informiere mich natürlich auf meine Weise über das, was in neueren Spielen vor sich geht. In unserem Büro sitzen fast nur Adventure- und Rollenspielfans, zu denen ich mich dazusetze, mir einzelne gespeicherte Spielstände zeigen lasse und mich mit ihnen über das Spiel unterhalte. Vielleicht spiele ich auch ein bißchen, aber nur ein paar Stunden.

Die letzten Spiele, die ich wirklich durchgespielt habe, waren die beiden "Monkey Island"-Teile.

Aber natürlich liebe ich Spiele. Ich bin in einer Familie von Spielverrückten aufgewachsen, mit Schach, Bridge und allen erdenklichen anderen Sachen. vw

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: Druckerei Baumann, 95326 Kulmbach

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E



Immer wieder gern gekauft: Am Kiosk in Dinotown liegt die *POWER PLAY* aus.

DISKETTEN-SPIELEREIEN

ARAG

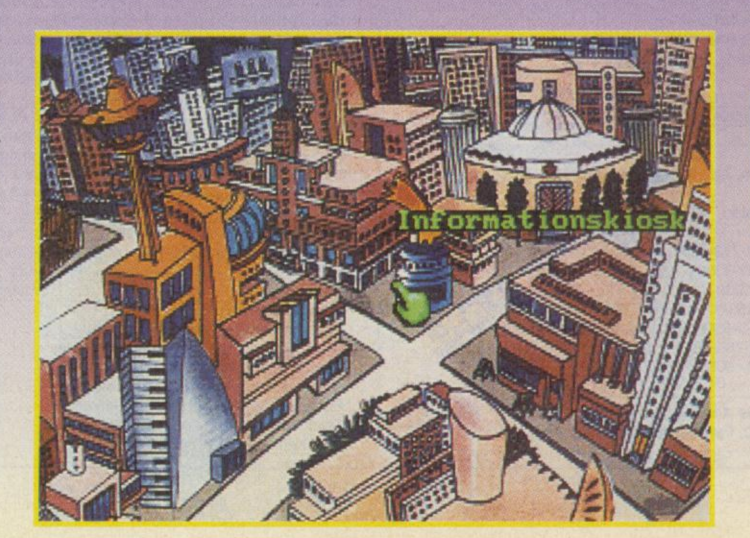
Passend zum Halbjahreswechsel haben wir uns eine kleine Überraschung für Euch ausgedacht: Vorne auf der *POWER PLAY* prangt diesmal nicht nur ein knalliges Titelbild, sondern klebt auch eine feine PC-Diskette mit einem Spiel darauf.

Die Tage werden länger, die ersten wärmenden Sonnenstrahlen haben wir uns schon auf den Bauch brennen lassen. Passend zur Sommerausgabe der *POWER PLAY* haben wir uns zusammen mit dem Versicherungsunternehmen *ARAG* etwas Besonderes für Euch einfallen lassen. Denn die Kollegen vom Versicherungskonzern hatten, wie übrigens zahlreiche andere Firmen und sogar Bundesministerien auch, die Idee, mittels Computerspiel eine frohe Werbebotschaft unters das Volk zu bringen. Der Clou: Dieses Computerspiel mit dem Titel *Auf der Suche nach Dr. GARA* befindet sich auf der PC-Diskette, die diesmal auf dem Cover der *POWER PLAY* prangt. Mit dem Lösungswort aus dem Spiel könnt Ihr, mit etwas Glück, sogar einen von 10 feinen Penpads gewinnen. Um das Programm zu installieren, legt Ihr die Diskette in das passende Laufwerk und tippt nun **INSTALL A: C:**. Das **A:** steht hier für das Laufwerk in dem die Diskette steckt, das **C:** steht für die Festplatte, auf die das Spiel kopiert werden soll. Klar, wenn Ihr eine andere Konfiguration habt, müßt Ihr den Befehl entsprechend ändern. Hier ein zusätzliches Beispiel: Ist Euer 3½"-Laufwerk **B:**, und Ihr wollt das Programm auf Festplatte **D:** kopieren, muß der Befehl logischerweise **INSTALL B: D:** lauten.

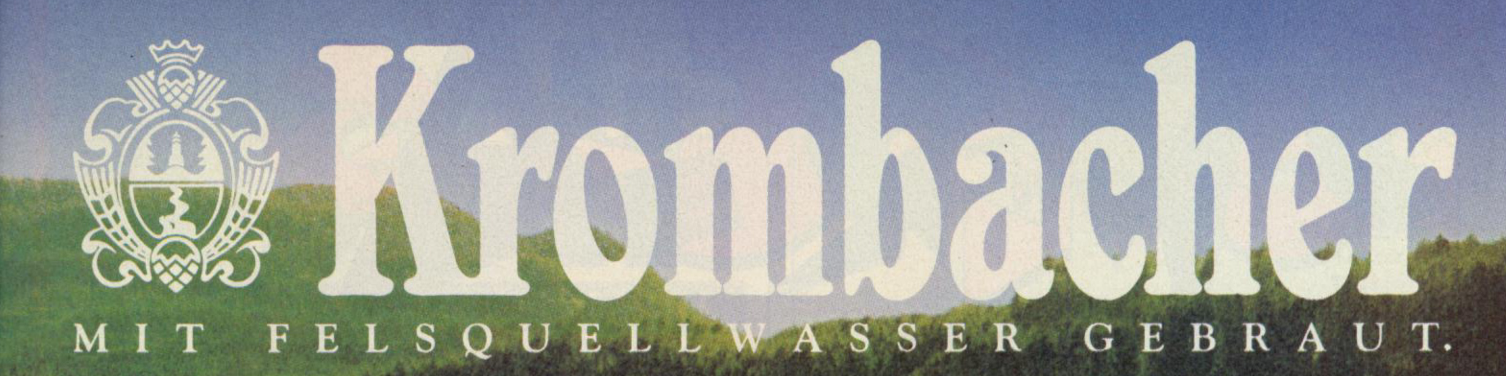
Übrigens kann man passend zum Spiel auch ein Buch bestellen: Dieses Begleitbuch kostet 19 Mark plus 3 Mark Versandkostenanteil. Das Buch kann gegen Vorkasse unter folgender Adresse bestellt werden:

ARAG Versandservice
Stichwort:
Dr. GARA auf der Spur
Stresemannstraße 364
22761 Hamburg

Solltet Ihr mit dem Buch nicht zufrieden sein, habt Ihr ein Rückgaberecht innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Buches.



Dinotown in der Übersicht


Krombacher
MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.
Krombacher
Pils
mit Felsquellwasser gebraut
Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 02732/880-0
Krombacher
EINE PERLE DER NATUR.



Und wieder liegt die neue *POWER PLAY* vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Marco Schaa vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein *POWER PLAY-T*-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.7.94. *mh/kw*



Diese Aktivboxen (ohne die CDs!) hat dieses Mal Marco gewonnen.

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Marco Schaa aus Westoverledingen seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Marcos persönliche Hitliste:

1. X-Wing
2. Rebel Assault
3. Doom



USA	
1. Sim City 2000	Maxis
2. Rebel Assault	Lucas Arts
3. Pacific Strike	Origin
4. Gabriel Knight	Sierra On-Line
5. Critical Path	Media Vision
6. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
7. Shadows of the darkness	Sierra On-Line
8. Aces over Europe	Dynamix
9. Return to Zork	Activision
10. 1942 PAW	Microprose

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle

England	
1. Cannon Fodder	Virgin
2. Sim City 2000	Maxis
3. Alone in the Dark 2	Infogrames
4. The Settlers	Blue Byte
5. Frontier-Elite II	Gametek
6. Premier Manager 2	Gremlin
7. Indy Car Racing	Virgin
8. Jurassic Park	Ocean
9. Rebel Assault	Lucas Arts
10. Battle Isle 2	Blue Byte

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Die Siedler
2. Ambermoon
3. Anstoß
4. Syndicate
5. Turrican 3

MS-DOS
1. Doom
2. Rebel Assault
3. Sam & Max
4. Sim City 2000
5. X-Wing

Super NES
1. Super Mario Allstars
2. Starwing
3. Street Fighter 2 Turbo
4. NBA Jam
5. Mortal Kombat

Mega Drive
1. NBA Jam
2. Sonic 3
3. Pirates! Gold
4. Shining Force
5. Sonic Spinball

		Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1.	(1)	Doom	Id Soft	4. Monat
2.	(3)	Rebel Assault	LucasArts	4. Monat
3.	(4)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	4. Monat
4.	(2)	Syndicate	Bullfrog	10. Monat
5.	(7)	Sim City 2000	Maxis	2. Monat
6.	(6)	X-Wing	LucasArts	13. Monat
7.	(9)	Privateer	Origin	6. Monat
8.	(8)	Die Siedler	Blue Byte	4. Monat
9.	(–)	Anstoß	Ascon	1. Monat
10.	(12)	Civilization	Microprose	26. Monat
11.	(10)	Strike Commander	Origin	13. Monat
12.	(11)	Elite 2	Gamatek	2. Monat
13.	(–)	Dune 2	Westwood	1. Monat
14.	(19)	Ambermoon	Thalion	2. Monat
15.	(–)	Mortal Kombat	Virgin	1. Monat
16.	(20)	Comanche	Novalogic	3. Monat
17.	(16)	History Line	Blue Byte	15. Monat
18.	(–)	Lands of Lore	Westwood	1. Monat
19.	(–)	Turrican 3	Softgold	1. Monat
20.	(17)	Indy Car Racing	Virgin	2. Monat



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie es funktioniert und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem, das wir bei Computerspielen und CD-ROM-Tests verwenden. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen. Richtig gute Spiele bekommen dann auch Wertungen über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir selbstverständlich die Hardwarefähigkeiten des Computers. Aber am allerwichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen. Bei der Bewertung spielt der Zahn der Zeit ebenfalls eine Rolle, da Spiele im Laufe der Zeit für die unterschiedlichen Systeme immer besser werden. Das ist wichtig, wenn Ihr später einmal ältere Wertungen mit neueren vergleichen wollt.

Die Wertungskästen

Wir haben gleich zwei Varianten, die sich nur durch einige Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Es gibt einmal den "normalen" Kasten, den Ihr bei unseren Spieletests wiederfindet, und den Kasten, der in der *Laserage* verwendet wird.

Der Wertungskasten für Spieletests



Der Hersteller des Spiels

Etwaige Besonderheiten

Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt (bei Amiga bleibt diese Feld natürlich leer)

Prozessor: Die Mindestanforderung an einen Rechnertyp. Beispielsweise 386er oder 486er bei MS-DOS-PCs oder 68000, 68030 usw. bei Amiga und MAC-Systemen

Das System, auf dem das Spiel getestet wurde

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Festplatte: Wird und kann das Spiel auf Festplatte installiert werden, steht hier der ungefähre Platzbedarf

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste: Die POWER-Wertung

Der Wertungskasten für Laserage

Dieser unterscheidet sich kaum von dem "größeren" Bruder. Ihr findet alle Daten unter den angegebenen Punkten wieder. Anstatt der aufgedröselten Hardwaregeschichten beschränken wir uns hier auf eine Minimalkonfiguration.





Das POWER-Team

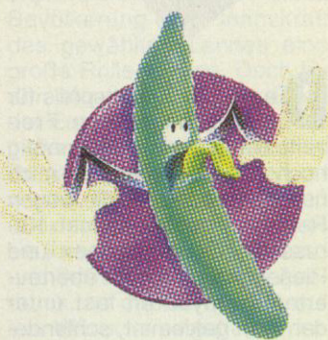
Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletests seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst. – Die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden. Ebenfalls ausdiskutiert werden selbstverständlich die Wertungen in *LASERAGE* – allerdings gibt's hier kein Redakteursgesicht, sondern ein knackiges Fazit am Rand des Berichtes.

Die Steckbriefe

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein *Prädikats*-Spiel auch sein Geld wert ist. Die *POWER*-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst mieserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".

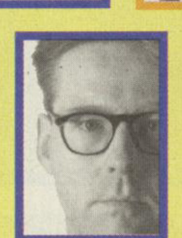


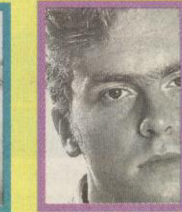
Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

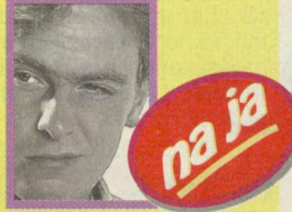


Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die schlimmsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber wahr" zusammen.



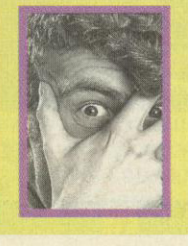








Software lieblinge

Volker Weitz
1. Theme Park
2. Death or Glory
3. 1942 PAW
4. Ravenloft
5. Wizardry 7

Knut Gollert
1. Battle Isle 2
2. Theme Park
3. 3D Studio
4. Bundesliga Manager
5. Pacific Strike

Frank Heukemes
1. Theme Park
2. Pagan
3. Serpent Isle
4. Ravenloft
5. Death or Glory

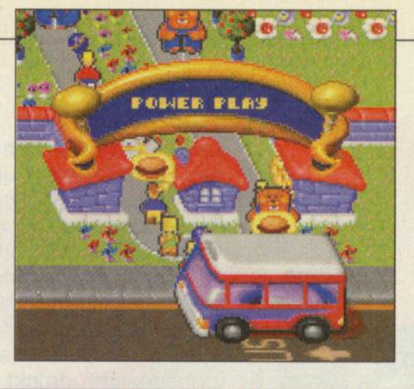
Sönke Steffen
1. Battle Isle 2
2. Theme Park
3. 1942 PAW
4. Bundesliga Manager
5. Zork 2

Michael Hengst
1. Ravenloft
2. 1942 PAW
3. Wasteland
4. Theme Park
5. Final Fantasy 6



Preller oder Schausteller?

Theme Park



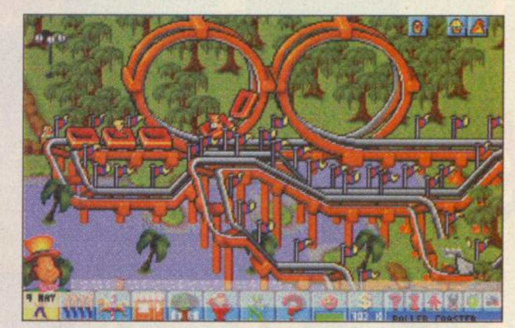
Die erste Busladung Besucher wird in unseren Park gekarrt

Da mir der Eintrittspreis für dieses angebliche Freizeitparadies schon unnötig hoch vorkam, ärgere ich mich nun doppelt über all die wegen Reparatur geschlossenen Karussells, Geisterbahnen und Riesenräder. Meinen überteuerten Teddybären fest unter den Arm geklemmt, schlendere ich mit einem Höllendurst von den versalzenen Fritten in der Kehle die verworrenen Wege des Freizeitparks entlang. Die Erlösung durch ein erfrischendes Cola ist in unerreichbare Ferne gerückt, denn die am Kiosk warten schon tagelang auf Nachschub. Mist! Schon wieder trete ich mit meinen nagelneuen Schuhen in das säuerlich riechende Erbrochene eines Kindes, dem die widerlich fetten Hamburger ebenfalls nicht bekommen sind. Die überschwemmten Toiletten stinken in der sengenden Mittagshitze bis zum Himmel. Macht denn hier keiner sauber? Belustigt kann ich noch beobachten, wie der langhaarige Rowdie einem kleinen Jungen ungehindert seinen Luftballon zersticht, als das Unglaubliche geschieht: Aus der Richtung der an allen Ecken und Enden klappernden Achterbahn kommt mir in hohem Bogen doch tätsächlich eine junge Frau entgegengeflogen, die aufgrund der wahnwitzigen Konstruktion und schlechten Wartung des Höllengefährts wohl den Halt verloren hat. Hoffentlich kreuzen Gewerbeaufsichtsamt und TÜV hier bald auf und bereiten dem Schrecken ein schnelles Ende!

Wie Ihr unschwer erkennen könnt, liegt im "Power Play"-Park derzeit einiges im Argen. Doch wie konnte es dazu kommen? Alles fing doch so gut an: Zunächst einmal habt Ihr nichts weiter als ein vererbtes



Oben: Die Super-VGA-Auflösung bietet eine bessere Übersicht



Rechts: Der Doppel-Looping hält die kleinen Nörgler bei Laune



Links: Zwei Fliegen mit einer Klappe: See und Achterbahn sind Attraktionen, die in der Gunst der Konsumenten ganz oben stehen.



Oben: Der Umfrage-Bildschirm zeigt Euch, wie beliebt Euer Park bei den Besuchern ist

Oben: Plumpsklo oder Miefkabine?

Rechts: Einer der Mechaniker wird gerade auf Effizienz überprüft



Unten: Der Power-Park-Vergnügen pur oder nur Nepp?


Bahn frei: Die 3D-Studio-Familie wagt eine riskante Fahrt durch den "Todeskorkenzieher"


Gut festhalten! Das impressive Intro stimmt Euch auf kommende Kirmes-Freuden ein.



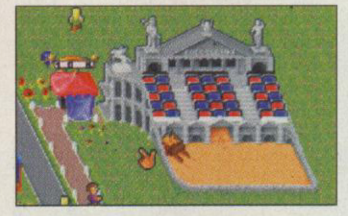
Links: Ein Teil Eurer Einnahmen geht für die Investition in neue Forschungs- und Entwicklungsprojekte drauf

Full House: Die Lagerräume sind bis unters Dach mit Gütern für das leibliche Wohl der Kunden gefüllt


Urkunden und Pokale: Bei der "Jahresendabrechnung" seht Ihr, wie Ihr Euch im Vergleich zur Konkurrenz schlagt






Die Qual der Wahl: Brummkreisel oder klassisches Theater?


Schlag ein: Bei Lohnverhandlungen ist Vorsicht angebracht

Stück Land auf dem Zettel. Der seit Eurer Kindheit gehegte Wunsch, einmal einen eigenen Freizeit-Park zu besitzen, geht Euch nicht mehr aus dem Kopf, also beginnt Ihr mit der Planung. Die Grenzen des rechteckigen Gesamtareals sind bereits durch Mauern vorgegeben, das Tor zu den zukünftigen Kinderfreuden steht auch schon. Euer Startkapital reicht für die ersten Wege, eine Luftballonbude, vielleicht noch für einen Eisstand und die nicht sehr aufregende "Kaffeetassen-Fahrt". Vergeßt nicht den dazugehörigen Mechaniker, denn auf das Ding ist wenig Verlaß. Der Park sollte nun schon eröffnet werden, denn zeitgleich mit Euch beginnen 40 Konkurrenten auf der ganzen Welt mit dem Aufbau ihrer Parks.

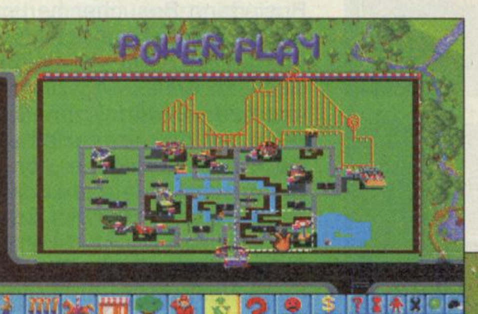
Da das Spiel grundsätzlich während aller Menüs (!) in Echtzeit weiterläuft, sind eine schnelle Auffassungsgabe und spontane Entscheidungen Trumpf. Während Ihr unter gepflegter Hektik Eure Besucher bei Laune zu halten versucht, kann ein Kontrahent Eure Schwäche ausnutzen und Anteile an Eurem Park erwerben. Solltet Ihr ihm nicht zuvorkommen, wird er versuchen, Euren wohlgehüteten Freizeitspaß seiner eigenen Parkkette einzuverleiben. Auch Ihr könnt bei entsprechendem Erfolg über die ganze Welt expandieren, wobei Klima, Bevölkerung und Finanzkraft des gewählten Landes eine große Rolle spielen. Doch für den Moment solltet Ihr Euch auf Euren Start-Park konzentrieren, in dem bereits die erste Busladung Besucher herumwuselt. Per Gedankenblasen über ihren Köpfen verleihen sie ihrem Verfassungszustand und ihren Bedürfnissen Ausdruck, so daß Ihr gezielt auf ihre Wünsche eingehen könnt. Der zuschaltbare und ständig verfügbare Advisor gibt Euch Preistips für Eure Attraktionen, Stände und Tickets. Sollte Euer Nachschub an Waren knapp werden, warnt er Euch in letzter Sekunde, bevor sich der Unmut Eurer Besucher als Finanzloch bemerkbar macht. Mit dem Info-Cursor lassen sich sämtliche Besucher, Angestellte und Buden anklicken, um Euch danach in umfangreichen Menüs teilweise manipulierbare Informationen zu bieten. So habt Ihr beispielsweise Kontrolle über den Verkaufspreis aller Lebensmittel, Andenken, usw., die in Eurem Park feilgeboten werden. Zusätzlich könnt Ihr die Salzmenge auf Euren Fritten, den Fettgehalt Eurer Hamburger, die Koffeinmenge im Kaffee und den Wasseranteil Eures Bieres verändern. Bei Buden mit Gewinnmöglichkeit liegt es ganz in Eurem Ermessen, wie hoch Ihr die Wahrscheinlichkeit und den Wert eines Gewinnes festlegt. Doch Nepp wird von den cleveren Besuchern schnell bemerkt. Wenn ihnen nicht schon das in unregelmäßigen Abständen und unangemeldet vorbeischauende Gewerbeaufsichtsamt mit einer Schließung Eurer Buden zuvorgekommen ist, werden sie Euch mit Kaufboykott und einem schlechten Ruf bestrafen. Auch Eure Angestellten können Euch das Leben schwer machen: Die Mechaniker, das Ordnungspersonal, die Reinigungskräfte und die Alleinunterhalter debattieren in harten Lohnverhandlungen mit Euch um den letzten Heller. Könnt Ihr sie nicht zufriedenstellen, streiken sie vor dem Eingangstor, was natürlich keinen guten Eindruck auf die Besucher macht – ganz zu schweigen davon, daß Euer Park während dieser Zeit arg herunterkommt. Arbei-

tet das Personal wieder ordnungsgemäß, könnt Ihr mittels Icons am oberen Bildschirmrand schnell ihren Aufenthaltsort bestimmen und ihnen spezielle Anweisungen geben. Reinigungskräfte lassen sich z.B. einen von Euch genau festgelegten Arbeitsbereich zuteilen, aus dem sie sich dann auch nicht wegbewegen. Auch für das äußere Erscheinungsbild des Parks seid Ihr



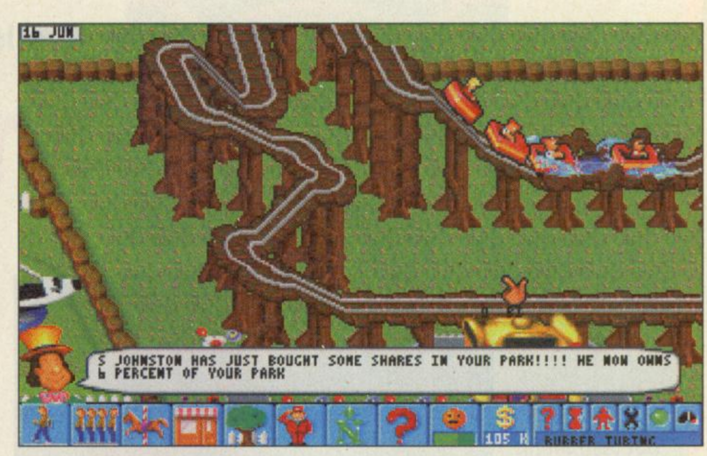


Oben: Alleinunterhalter und "Schwarze Sheriffs": Eure Angestellten sorgen für gute Laune und Sicherheit.





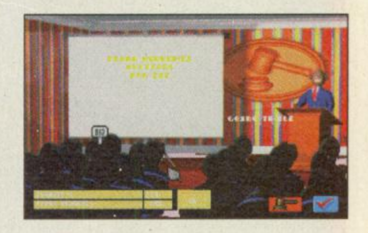
Oben: Auf der Planungskarte läßt sich das Wachstum Eures Parks beobachten. Rechts: Tempowahn auf der Autobahn.



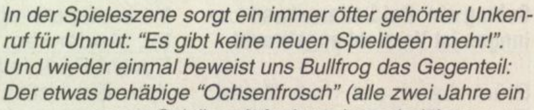
Der zuschaltbare Advisor gibt gutgemeinte Ratschläge und hält Euch auch konkurrenzmäßig auf dem laufenden.



Oben: Spritzig: Die kurvenreiche Wildwasserbahn läßt kein Auge trocken.



Rechts: Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Der Park unterm Hammer.



Super

In der Spieleszene sorgt ein immer öfter gehörter Unkenruf für Unmut: "Es gibt keine neuen Spielideen mehr!". Und wieder einmal beweist uns Bullfrog das Gegenteil: Der etwas behäbige "Ochsenfrosch" (alle zwei Jahre ein neues Spiel) rechtfertigt seine scheinbare körperliche Trägheit mit einer enormen Gehirntätigkeit und liefert uns seit dem legendären Populous innovative Spielekonzepte in Serie. Nie zuundr verstand es ein Programmierer, eine derartig knallharte, komplexe und vielschichtige Wirtschaftssimulation, die Theme Park trotz aller Verniedlichungen nun einmal ist, in ein derartig leichtfüßiges und selbsterklärendes Gewand zu stecken. Ständig gibt es neue Dinge zu entdecken, fortwährend erkennt Ihr neue Zusammenhänge, die Euer filigranes Gerüst aus finanziellen Verstrickungen gefährden oder stützen können. Die oft nur zu gut verständliche Angst vor dem "Information Overflow", die viele Wirtschaftssimulationen mit übertrieben realistischem Anspruch verbreiten, ist bei Theme Park unbegründet. Denn obwohl Bullfrog alle nur erdenklichen Aspekte ins Programm einfließen ließ, kommt Ihr Euch nicht einen Moment verloren vor. Ihr wachst vielmehr in das Spiel hinein und werdet durch den dynamischen Spielverlauf nach und nach mit Freud und Leid eines "Rummel-Moguls" vertraut gemacht. Mit Hilfe des gelungenen Tutorials und der drei gut voneinander abgesetzten Schwierigkeitsgrade können selbst Genreneulinge den Einstieg in das fröhliche Kirmes-Gewerbe wagen. Die "Intelligenz" der kleinen Parkbesucher ist fast schon erschreckend, ein Bündel launischer Vorschulbengel und rebellischer Teenager ist auch nicht schwieriger bei Laune zu halten! Die spritzige Simulation, die sich selbst mit ihren nächsten Verwandten Sim City und Die Siedler nur ungern vergleichen läßt, hält Euch schon rein spielerisch von der ersten bis zur letzten Sekunde auf Trab. Schon das Intro zeigt, wo es grafisch die nächsten Spielewochen langgehen wird: Mit 3D-Studio gerenderte Objekte und Personen bieten schnuckelige Ansichten und witzige Animationen. Zusätzlich versüßen Euch abgefahrene Soundsamples (jaaa, auch das Kotzen!) den beinharten Kampf ums Überleben in einem nervenaufreibenden Business.
Daß die bekannten Universitäten von Harvard und Stanford dieses Spiel zum festen Bestandteil ihrer Wirtschaftskurse machen wollen, spricht wohl für sich! Bedenkenlos zugreifen!



verantwortlich – doch Vorsicht, die kleinen Leute sind Ästheten! Bäume verschiedenster Herkunft, Lampen, Umzäunungen, Seen und ornamentöses Heckenwerk erfreuen ihre Augen, aber auch ihre Nasen sind sehr empfindlich: Toiletten, vor allem die zu Spielbeginn ausschließlich verfügbaren Plumpsklos, solltet Ihr nicht allzu nahe an Lebensmittelständen oder gut besuchten Attraktionen postieren. Habt Ihr keine Kohle für die stillen Örtchen, gehen Euch die Leute nach Hause, sobald sie ein menschliches Bedürfnis verspüren.

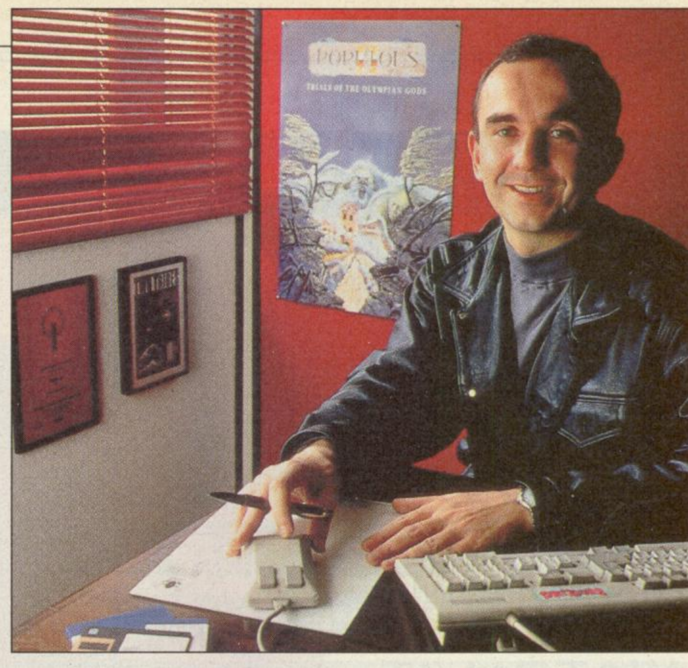
Mit dem Heranwachsen des Parks solltet Ihr Euch nun auch so langsam Gedanken über die Summe machen, die Ihr jährlich in die Entwicklung von neuen Bahnen und Buden, die Personalschulung, technische Verbesserungen und die Vergrößerung der Busse stecken wollt. Nur so kommt Ihr in den Genuß, alle 38 Bahnen und 16 Buden einmal gesehen zu haben. Sechs der Bahnen, z.B. Rennauto-, Wildwasser- und Achterbahn, könnt Ihr in Aussehen und Größe je nach Eurem Geldbeutel frei definieren. Als besonderes Bonbon sollen sich die Files Eurer Achterbahn auch in Disneys *Coaster* laden lassen! Die Geschwindigkeit aller Bahnen läßt sich regeln. Fahrten auf hohen Touren erfreuen die Leute zwar deutlich mehr, stellen aber auch höhere Ansprüche an Wartung, Sicherheit und Lebensdauer der Publikumsmagneten. Wart Ihr oder vielmehr Euer schlecht bezahltes Personal unaufmerksam, fliegen die Dinger in die Luft und hinterlassen an ihrem ehemaligen Standort eine Trümmerlandschaft, die nicht wieder zu bebauen ist.

Die große Schwebebahn dient auch als Transportmittel innerhalb des Parks, denn nichts können Eure Männchen weniger ab als lange Fußmärsche. Schlechte Beschilderungen lassen sie genauso aus der Haut fahren wie unfaire Losbudenpreise, ein schlecht durchdachter Aufbau des Parks und zuwenig Regenschirme beim Einsetzen von Regen- oder Schneeschauern. Gewitzt ist der Einsatz von



Die Macher von *Theme Park*: Support Artist Mike Man

Lead Artist Chris Hill zeichnet für das gelungene Intro verantwortlich



Peter Molyneux ist Mastermind bei Bullfrog und geistiger Vater von *Theme Park*

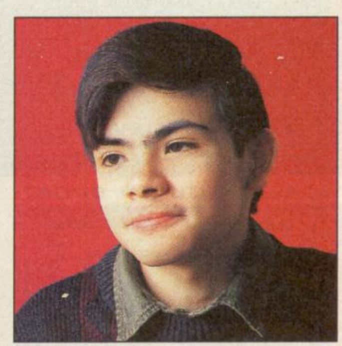


Spaßvogel mit flinker Maus: Support Artist Andy Sandhan

Der Kopf der stillen Stars: Head Of The Artists Paul Mc Laughlin bei der Arbeit an (noch) geheimen Projekten



Drückte schon bei Profibands die Tasten: Musikus Russel Shaw



Der erst 17jährige Schach-Europameister Demis Hassabis programmierte an Peters Seite



Lead Artist Fin Mc Gechie entwarf die lustigen Besucher

Fontänenbrunnen, die Eure Leutchen dazu verleiten, mit einem Wunsch auf den Lippen Geldstücke darin zu versenken. Die regelmäßige Leerung dieser Fundgruben verschafft Euch einen netten Extrabonus. Ähnlich wie bei Maxis *Sim City* erscheint am Ende eines jeden Jahres eine Zwischenbilanz, die neben der Plazierung Eures Parks in der Weltrangliste auch Pokale zeigt, die Euch beispielsweise für die größte oder längste Achterbahn der Welt verliehen werden. Weiterhin gibt es Urkunden oder auch Abmahnungen, die Dinge wie Sicherheitsbestimmungen, Erscheinungsbild, Gesamtqualität, usw. Eures *Theme Parks* betreffen. Auf Wunsch wird ein noch ausführlicheres Menü aktiviert, das genaue Beschwerden Eurer Kundschaft im Vergleich zu denen der Konkurrenz detailliert auflistet. Überhaupt sind im ganzen Spiel noch etliche Menüs mehr verborgen, die aber mehr zu Eurer Information dienen, als daß sie für den erfolgreichen Spielverlauf unbedingt nötig wären.

Die zur besseren Übersicht dringend notwendige Karte hat eine praktische "Go-To-Funktion", mit der Ihr den aktuellen Standort schnell wechseln könnt, ohne über zahlreiche Bildschirme scrollen zu müssen. Die per Taste jederzeit aktivierbare Super-VGA-Auflösung bietet neben ihrer hochauflösenden Grafik auch einen wesentlich vergrößerten Bildschirmausschnitt, der die Platzeinteilung Eures Parks übersichtlicher macht, aber durch die Verkleinerung der Icons und Menüs auch ein scharfes Auge erfordert.

Theme Park ist das erste einer Reihe von Spielen, die allesamt den Beinamen "Designer Series" tragen werden. Im nächsten Spiel der Serie sollt Ihr in einem großen Hospital den Laden schmeißen.

Peter Molyneux, der kreative Kopf und Producer hinter allen Bullfrog-Spielen, kann sich aber auch sehr gut die Simulation und Konstruktion von solch Dingen wie einem Einkaufszentrum, Flughafen oder auch einem Gefängnis für diese zukunftsträchtige Serie vorstellen.

Theme Park ist netzwerkfähig (Novell Ethernet) und kann Spieler an bis zu 16 verschiedenen PCs miteinander im Wettstreit verbinden. Eine Version für PC CD-ROM und Umsetzungen für die Systeme Amiga 1200 und 500, Macintosh, Mac CD-ROM, Super Nintendo, Mega Drive, Jaguar und 3DO sind bereits in Planung. *fk*



MS-DOS

Hersteller:
Bullfrog/EA

Besonderheiten:
Während des Spiels in SVGA umschaltbar.

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib, Gen Midi, Soundblaster/Pro
Festplatte: ca. 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus; Tastatur

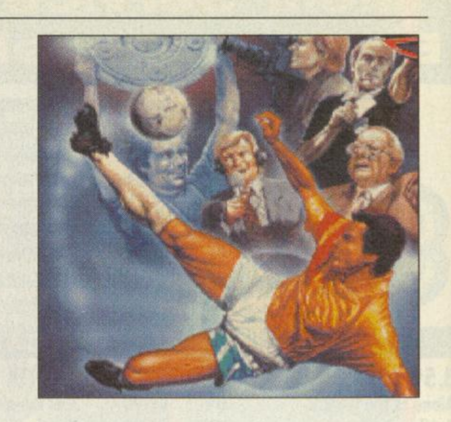
Grafik: 85 %
Sound: 87 %

92%

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Der Ball ist rund!

Bundesliga Manager Hattrick



Es ist geschafft! Jens Onnen und Werner Krahe haben wieder Zeit für ihre Familien, gehen wieder einkaufen und erblicken nach wochenlanger Abstinenz endlich wieder Sonnenlicht. Die beiden Schöpfer des *Bundesliga Manager*, *Bundesliga Manager Pro* und *Eishockey Manager* haben ihr jüngstes Podukt fertiggestellt: Der *Bundesliga Manager Hattrick* erobert die Softwaregeschäfte rechtzeitig zum Weltmeisterschaftsanpfiff.

Mit *Bundesliga Manager Hattrick* geht die Saga um den Software-2000-Trainer nach drei Fußball- und einem Eishockey-Manager in die fünfte Runde. Die beiden Programmierer aus dem Ruhrpott gaben bereits 1989 mit dem *Bundesliga Manager* ihren durchaus erfolgreichen Fußball-Einstand und begeisterten mit *Bundesliga Manager Professional* Ende 1991 selbst Anti-Kicker.

Der brandneue Manager basiert dabei wie erhofft auf dem erfolgssicheren Rezept, das schon die Vorgänger zu Megasellern machte. Sinn Eures Daseins ist es, unter allen Umständen eine Fußballmannschaft zum Sieg zu führen, gleichzeitig die finanziellen Belange des Vereins zu regeln, um zu guter Letzt reich und glücklich die Meisterschaftsschale in den Händen zu halten.

Zu Beginn lächelt Euch das schon bekannte Auswahlmenü an, in dem die grundlegenden Spieloptionen eingestellt werden. Hier läßt sich sowohl die Dauer Eures Bundesliga-Aufenthalts bestimmen, als auch die Anzahl der menschlichen Mitspieler. Dabei kickt Ihr entweder nur eine Saison, zwei, drei oder vier Jahre lang oder entscheidet Euch für den Unendlich-Modus. Die Anzahl der menschlichen Spieler ist dabei auf die bekannten vier beschränkt. An Schwierigkeitsgraden stehen Euch weiterhin zehn verschiedene Einstellungen für die Computerintelligenz zur Verfügung und drei Spielmodi. Diese machen aus dem *Bundesliga Manager Hattrick* eine mehr oder minder komplexe Simulation: Während Ihr im ersten Spielmodus auf dem Niveau des ersten *Bundesliga Managers* spielt, erwartet Euch im zweiten die Komplexitätsstufe des *Bundesliga Manager Pro* und in der dritten eine Realitätsnähe der ganz neuen Dimension. Ebenfalls neu ist der Weltmeisterschaftsmodus. Wer will, führt sein Team durch die gewünschte Liga, inklusive Hallenturniere und agiert gleichzeitig als Nationaltrainer oder wählt nur einen der beiden Spielmodi. Spielt Ihr zu viert, darf der bis dato erfolgreichste Mitspieler die Nationalelf trainieren. Im zweiten Auswahlmenü entscheidet Ihr Euch für einen der 90 deutschen Vereine inklusive Originalwappen und Originalspieler und startet in Eurer Wunschliga. Zur Verfügung stehen dabei natürlich die Bundesliga, eine Zweite Liga (nach der neuen DFB-Planung), zwei Regionalligen und eine Oberliga. Euren Namen, plus eines von sieben Managergesichtern legt Ihr Euch ebenfalls selbst zu. Nachdem Ihr Euch die Mannschaftsstärke ausgesucht habt (Angriff, Mittelfeld oder Verteidigung), geht's endlich los.

Auf den ersten Blick fällt das neue Icon-System des *Bundesliga Manager Hattrick* auf. Sämtliche wichtigen Ereignisse

Ganz groß: Der Reality-Modus. Hier spielen Eure Kicker wie im richtigen Leben auf dem Rasengrün. Die Animationen sind dabei immer wieder andere und werden vor jeder Szene neu berechnet.

Super

"Müller fällt Wahl, doch der Ball rutscht Matthäus auf den Spann und der zieht ab...". Schweißgebadet sitzt das POWER-Team vor dem Monitor und beäugt Lothars Lattenknaller. Schon seit ewigen Zeiten hat kein Fußballmanager mehr solche Durchschlagskraft gehabt. Bundesliga Manager Hattrick ist allen Konkurrenten in Sachen Komplexität und Realitätsnähe um Längen voraus, ohne dabei weniger spannend als der Vorgänger zu sein. Auf klassische Bundesliga-Manager-Weise zittern wir vor dem Bildschirm um unsere Elf und schlagen uns mit aufmüpfigen Spielern ("Ich will mehr Geld.") und dem DFB ("Ihre Bilanz ist das Letzte.") herum. Trotz der unverhältnismäßig vielen einstellbaren Parameter bleibt das Wesentliche immer offensichtlich, und die Bedienung wird schon nach den ersten Spielminuten kinderleicht. Die beiden Programmierer haben dabei auch statistisch ihre Hausaufgaben gemacht und den Spielwitz trotzdem nicht vergessen. Auch die vielen neuen Spielelemente treiben die Motivation gnadenlos in die Höhe: Da freuen wir uns kindisch über einen Toto-Gewinn, verdanken unserem gut bezahlten Arzt das Wohlergehen unseres Spitzenstürmers oder schlagen Bayern München 6:0 im Hallen-Masters. Die umfangreichen Hilfsfunktionen, die der Computer anbietet, machen das Programm auch für Einsteiger hochinteressant. Zählt man die tolle AGA-Grafik und das ungeschlagene, fast geniale Menüsystem dazu, bleibt einem nichts anderes übrig als zu applaudieren. Ein Computerspieler ohne Bundesliga Manager Hattrick muß sich wie ein Ball ohne Luft fühlen.

haben ihr eigenes Icon. Diese lassen sich dabei auf dem imaginären Schreibtisch als Fenster anordnen und arrangieren, wie es Euch gefällt. Über eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand lassen sich zudem Menüpunkte, die nur selten benutzt werden, in Untermenüs verstauen, die auf Knopfdruck wieder aufgezogen werden. Diese Menüleiste bietet auch weitere Info-Icons an (nächster Gegner, aktuelle Plazierung, etc.), die ebenfalls auf dem eigenen Schreibtisch plaziert werden.

Spielerisch orientiert sich *Bundesliga Manager Hattrick* am direkten Vorgänger, wobei fast alle Spielelemente ausgebaut wurden. Eine zentrale Funktion nimmt dabei der Kalender ein, auf dem sich alle angesetzten Spiele finden. Hier werden auch Freundschaftsspiele plaziert oder Ligaspiele auf andere Tage verlegt.

Ihr seid jedoch in erster Linie der Trainer Eurer Mannschaft. So könnt Ihr die eigene Elf wieder über den Bolzplatz jagen, dieses Mal jedoch jeden Spieler mit bestimmter Intensität. Die Anteile der verschiedenen Trainingsprogramme wird ebenfalls eingestellt. Unentschlossene dürfen auch auf das automatische Computertrainingsprogramm zurückgreifen. Vor harten Spielen ziehen Eure Mannen bei Bedarf in eines von acht Trainingslagern um, wobei wiederum die Intensität und Art der Trainingsprogramme eingestellt wird. Vor jedem Spiel winkt die obligatorische Aufstellung, wobei zwischen vier vorgegebenen gewählt werden kann. Natürlich lassen sich auch individuelle Vorlieben realisieren, indem die Spieler via Mausklick an beliebige Positionen geschoben werden. Diese neu-



Oben seht Ihr die hübsche Taktik-Tafel, rechts die noch auf Sponsoren wartenden Banden und Trikots, unten das schnuckelige Stadion, das ausgebaut werden will.



en Aufstellungen "merkt" sich das Programm, sie dürfen daraufhin immer wieder verwendet werden. Wer will, läßt den Computer die optimalen Spieler für sämtliche Positionen auswählen – die Kriterien, nach denen diese aufgestellt werden, lassen sich wiederum verändern. Verschiedene Dekkungsvarianten sind ebenfalls mit von der Partie. Neben der Mannschaftsaufstellung will auch die mitunter spielentscheidende Taktik bedacht werden. Grafisch amüsant, schaltet Ihr auf einer Wandtafel die Abseitsfalle und eventuelles Vor-Checking ein und aus, spornt Eure Mannen mit der "Wichtigkeit" des Spiels an oder entscheidet, ob lieber defensiv oder offensiv gekickt werden soll. Schreifreudige Trainer stellen diese Änderungen auch jederzeit während eines Spiels neu ein. Diese laufen wie gewohnt auf einem Extrabildschirm ab, der das Spielfeld aus einer gehobenen Seitenperspektive darstellt. Torszenen werden bei Bedarf auf der Anzeigentafel veranschaulicht, wobei das Programm auf satte 50 Animationen zurückgreift. Ganz neu ist der Reality-Modus. Hier werden wichtige Spielszenen direkt auf dem Spielfeld mit Minisprites dargestellt. Diese Szenen sind dabei nicht vorgefertigt, sondern werden ständig "real" berechnet. Natürlich kassieren die bösartigsten Kicker gelbe oder rote Karten. — Verletzte werden ebenfalls simuliert. Letztere werden je nach Härte sogar bis zur Invalidität verstümmelt, mit einem gut bezahlten Mannschaftsarzt stehen solche Totalausfälle jedoch kaum an. Habt Ihr zudem noch Eurem Masseur viel Geld in den Rachen geschoben, bleiben Eure Mannen auch im Dauereinsatz fit. Nach jedem Spiel gibt's auf Wunsch eine Sportschau, in der sich alle gewünschten Spiele auch mit den Torszenen ansehen lassen.

Ganz andere Sorgen beschert Euch der Managerpart. Hier nerven Euch unzufriedene Sponsoren, geldgierige Spieler und natürlich die verhaßten Kreditinstitute. Jeder Spieler hat dabei seinen eigenen Vertrag inklusive Versicherung und will je nach Leistung mehr Kohle sehen. Prämien für Tore, Punkte, Klassenerhalt, etc. werden ebenfalls eingestellt und in prozentualen Monatsgehältern gezahlt. Ein weiterer Kostenpunkt ist der beliebte Transfermarkt.

Nicht ganz die Karibik, aber immerhin: Unsere Trainingslager rufen



Dieser bietet bekannte und neue Optionen: Ihr dürft so zum Beispiel nicht nur mit Spielern und Vereinen verhandeln oder eigene Kicker zum Verkauf freigeben, sondern dürft auch besonders tolle Mannen abwerben, leihen oder ausborgen. Des weiteren könnt Ihr dieses Mal über bestimmbare Zeiträume auch Anfragen laufen lassen, in denen bestimmte Spieler mit bestimmten Eigenschaften gesucht werden. Der Computer meldet sich dann automatisch, wenn der gewünschte Spieler auftaucht. Alle anderen Vereine sind auf dem Transfermarkt natürlich auch aktiv. Nachwuchsspieler sind dabei die billigsten Kicker, vor allem, wenn sie aus dem eigenen Verein kommen. Aus diesem Grund wird beliebig viel Geld in die Jugendförderung gesteckt, die sich noch einmal in drei verschiedene Altersgruppen aufteilt. Das benötigte Geld will jedoch irgendwo verdient werden, und so verkauft Ihr Banden und Tri-

Icons ohne Ende



Die Tabellen der Liga: Hier ruft Ihr die aktuellen Tabellen aller neun Ligen ab



Ligaspiele: Alle Ansetzungen auf einen Blick



Stärken: Hier könnt Ihr Euch über die Stärken und Schwächen aller Mannschaften kundig machen



Erfolge: Eure Erfolge werden hier grafisch dargestellt



Übrige Spiele: Eine Liste aller Ansetzungen und Spiele der Cups und Pokale





Freundschaftsspiele: Aussuchen der Mannschaft für ein Freundschaftsspiel inklusive Zeit und Ort



Verlegen: Hier könnt Ihr Eure Spiele auf andere Tage verlegen



Kalender: Eine kalendarische Übersicht der Saison mit allen Spielen

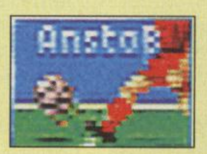


Die Tabellen der Hallenturniere: Aktueller Turnierstand des Hallenturniers



Neuer Spieler: Mag ein Freund einsteigen? Kein Problem

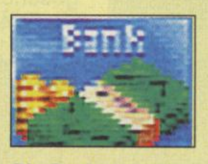
Die Bilanz: Hier müßt Ihr dem DFB Eure Ein- und Ausgaben vorrechnen



Anstoß: Sprung zum nächsten Spiel



Toto: Hier gebt Ihr Euren Toto-Tip ab



Die Bank: Aktienbörse und Geldverleiher in einem Haus



Trainingslager: Ihr schickt Eure Elf in eines von acht Trainingslager



Training: Hier trainieren Eure Mannen



Transfer: Der Transfermarkt auf Knopfdruck



Taktik: An einer Wandtafel legt Ihr die Spieltaktik fest



Einstellungen: Das genialste Menü: 120 verschiedene Parameter dürfen manipuliert werden



Torschützen: Die besten Torschützen der Liga



Unsere Sponsoren: Hier werden Werbeverträge abgeschlossen und Fanartikel verkauft



Das Stadion: Hier wird sowohl unser Stadion als auch die umliegende Peripherie ausgebaut



Statistik: Hier sind alle erdenklichen Statistiken grafisch verfügbar



Das Umfeld: Hier investieren wir in Co-Trainer, Masseure, Mannschaftsarzt oder Jugendarbeit



Fairplay: Die fairsten Vereine auf einen Blick



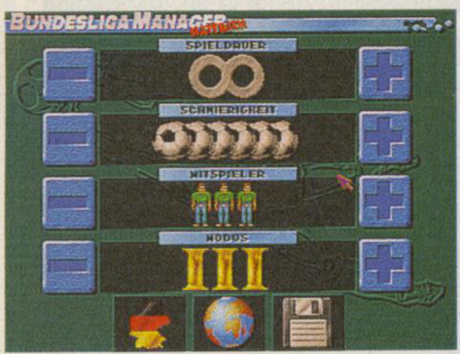
Highscore: Welche menschlichen Spieler liegt vorn?



Verträge: Hier werden die Verträge Eurer Mannschaft abgehandelt, natürlich inklusive Torprämien oder Sondervergütungen

kots als Werbeflächen, schließt Exklusivverträge mit Fernsehanstalten ab oder verkauft Fanartikel. Die Fans sind dabei eine nicht zu unterschätzende Einnahmequelle, die gern in einem dementsprechend großen, bequemen und gepflegten Stadion sitzen. Dabei wird dieses Mal nicht nur das Stadion, sondern auch die Umgebung ausgebaut. Ob Busstati-quellen alle bekannten Cups und Meisterschaften inklusive WM auf der Tagesordnung. Auch Hallenmasters-Turniere werden nach den neuen DFB-Regeln gespielt.

Statistikfreaks kommen auch auf ihre Kosten: Dutzende Statistiken und Tabellen sind jederzeit abrufbar und lassen sich vom Spieler nach Gesichtspunkten ordnen. *kn*



Das Startmenü (rechts) bietet zahlreiche Einstellungen. Unten seht Ihr die Mannschaftsaufstellung. Bei Bedarf greift Euch der Computer dabei kräftig unter die Arme.



on, Kegelbahn, Restaurant oder Fanshop – mit dem nötigen Kleingeld wird alles aus dem Boden gestampft und mit dem entsprechenden Schmiergeld noch etwas schneller. Zusätzlich kann via Toto-Tip dem Glück und Kontostand genauso auf die Beine geholfen werden, wie mit einem Kredit von der Bank. Diese bietet wie schon im *Eishockey Manager* auch 12 verschiedene Aktien an, mit denen in der Freizeit spekuliert wird.

Ein weiterer neuer Punkt ist die Bilanzierung. Ihr müßt dabei Eure eigene Bilanz aufstellen, die je nach Präzision vom DFB bewertet wird. Habt Ihr voll daneben kalkuliert, entzieht Euch der Bund ohne Probleme die Lizenz. Als unberechenbare Geldquelle erweist sich das Finanzamt. Mit etwas Glück bekommt Ihr am Jahresende Geld raus oder müßt im schlimmsten Fall zahlen.

Neben dem Ligageschäft stehen als Geld- und Ruhmes-


A 1200

Hersteller:
Kron/Software 2000

Besonderheiten:
bis zu 4 Spieler

Zirka-Preis:
120 DM

Festplatte: –
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 76%
Sound: 46%

88%

Dynamix Dresden

Sierra Soccer

World Challenge Edition



Freistoß: Via Joystick wird in die gewünschte Richtung gekickt

Welch Wendung. Kaum wissen die Amerikaner was Fußball ist, dürfen die Frittenfreaks die Weltmeisterschaft ausrichten. Kein Wunder also, daß auch amerikanische Softwarefirmen auf das behend wiehernde Soccer-Roß springen und auf eine noch nie dagewesene Art Geld verdienen wollen: mit Fußballsimulationen. Um Origin, Westwood oder Spectrum Holobyte den Wind aus den Segeln zu nehmen, reagierte Sierra blitzschnell und überraschte die Dynamix-Jungens aus Oregon mit den hitzköpfigen Plänen für ein Computersoccer. Diese verschoben die ganze Sache auf das britische Eiland, auf das sich die Engländer, die sowieso mehr vom Fußball verstünden, mit dem Projekt beschäftigen sollen. Gesagt, getan, ist *Sierra Soccer* als eines der ersten Fußballsimulationen zur WM fertig geworden.



Multinational: Welche Mannschaft führen wir zur Weltmeisterschaft?

Übersichtlich: Die Aufstellung vor jedem Spiel

Gut

Da hat sich Sierra richtig Mühe gegeben und sich eines einfachen Erfolgsrezepts bedient: Man vermische die Eigenschaften der beliebtesten Simulationen und mache ein Spiel draus. Die gut animierten Minisprites lehnen sich an die Sensible Soccer-Spieler an, ohne jedoch deren Qualität zu erreichen, das Paßspiel wurde ebenfalls übernommen, die Perpektive kennen wir aus Striker und die Freistoß-Kurve ebenfalls. Ohne Zweifel spielt Sierra Soccer in der Oberklasse, muß sich den Plagiatsvorwurf jedoch gefallen lassen. Zudem ist das Spiel nicht gänzlich fehlerfrei: Der Computergegner spielt für Ungeübte einfach zu gut und beim gegnerischen Angriff wechselt das Programm den jeweils zu steuernden Spieler auf chaotische und kaum nachvollziebare Weise. Zudem nervt der Schiri, der jeden Angriff, der nicht von vorne kommt, pfeift und mit Gelb bestraft. Alles in allem bietet Sierra Soccer Fußballfans jedoch tagelangen Spaß – Einsteiger werden sich erst an die spielerischen Härten gewöhnen müssen.

Die Mischung aus *Sensible Soccer* und *Striker* beschert uns dabei ein altbekanntes Spielprinzip in bewährter Umsetzung. Ihr sucht Euch zu Beginn eine von 26 National-Elfs aus, stöpselt bis zu acht Kumpels ein und startet die WM. Nun bestimmt Ihr die Spieltaktik, stellt Eure individuelle Mannschaft aus den besten Spielern zusammen und kickt los. Das Spielfeld wird aus einer abgeschrägten Vogelperspektive gezeigt, wobei die imaginäre Kamera *Striker*-like dem Ball hinterherfährt. Ihr steuert wie immer den Ballführer oder ballnächsten Spieler und kickt oder greift auf Knopfdruck an. Dabei stehen Kopfballduelle und Fallrückzieher ebenfalls zur Verfügung.

Grätscht Ihr von hinten in einen gegnerische Spieler, pfeift der Schiedrichter Freistoß, der à la *Striker* via vorgeplanter Schußkurve getreten wird. Neben der obligatorischen Replay-Funktion, gibt's nach jeder Halbzeit eine Statikstik, nach jedem Spiel, darf abgespeichert werden. *kn*





Praktisch oder nutzlos? Mit der eingebauten Replay-Funktion lassen sich nicht nur Torszenen begutachten

Optionslos: Das Auswahlmenü gibt sich eher anspruchslos

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

Panasonic 3DO e	1199.-
CPU Bach	109.-
Cowboy Casino	109.-
Incredible Machine	109.-
Pebble Beach Golf	109.-
Sewer Shark	109.-
The Horde	109.-
Twisted	109.-

3DO

Jurassic Park
129.-
Out o.t.World
99.-
Wing Commander
109.-

Gamewave 32	299.-
Soundwave 32	449.-
SoundblasterAWE32	629.-
Soundblaster 16	229.-
Gravis Gamepad	59.-
Gravis Joystick pro	89.-
Flight Stick Pro	159.-
Thrustm.Formula 1	349.-

IBM

Battle Isle 2 CD
109.-
Cinemania 94 CD
149.-
Ultima 8 CD
109.-

Action Replay	149.-
Aegis CD	119.-
Burn.Steel 2 CD	89.-
Doom	89.-
F14 Fleet Defend.	119.-
Elder Scrolls	89.-
Magic of Endoria	89.-
Outpost CD	129.-
Pizza Connection	99.-
Rebel Assault CD	109.-
Sam & Max CD	99.-
Sim City 2000	99.-

IBM

Die Siedler
99.-
Pacific AirWar
109.-
Pacific Strike
109.-
Raptor CD
59.-

NEO GEO	
Art o.Fighting 2	379.-
Fighters History	379.-
Windjammers	379.-

DIVERSE

Jaguar Konsole e	599.-
Cresc. Galaxy e	119.-
Dino Dudes e	119.-
Raiden e	119.-
Tempest 2000 e	119.-

Spiele & Zubehör
AMIGA/SNES
SMD + CD/LYNX

U.V.A.M.

MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

089 7605151
089 7470689

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

EIN HERZ FÜR
STRAUCHDIEBE



Viele Vögel haben unsere heimischen Sträucher zum Fressen gern. Im Gegensatz zu exotischen Ziergewächsen liefern sie ihnen reiche Beute. "Hecken" auch Sie etwas Gutes für Ihren Garten aus. Näheres in der Broschüre "Heimische Sträucher" (für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

SOFTSALE
VERSANDZENTRALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TELEFON: 05021/910416 UND 910417
TELEFAX: 05021/910403 UND 910404

LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN:
30159 HANNOVER, MARKTSTRASSE 47
31134 HILDESHEIM, OSTERSTRASSE 24
31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR
(0 24 03) 2 11 88
Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

IBM/PC - Spiele

Amtex Compilation	A	64,99
(Eight Ball DeLuxe + Tristan)		
Anstoss	V	64,99
Archon Ultra	**V**	**79,99**
Aufschwung Ost	V	64,99
Award Winners 2	A	64,99
(Elite Plus, J. White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Battle Isle 2	V	79,99
Beneath a Steel Sky	V	64,99
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Burning Steel 2	E	64,99
Cannon Fodder	A	59,99
Classic Power Compilation	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Daemonsgate	A	59,99
Der Planer	V	79,99
Die Siedler	V	77,99
Diggers	V	64,99
Dungeon Hack	V	79,99
Evasive Action	A	59,99
Elite 2 - Frontier	V	64,99
F 1	A	64,99
F - 14 Fleet Defender	A	94,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab		47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je	V	39,99
Genesia	E	59,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Links 386 Pro Castle Pines	E	45,99
Lothar Matthäus Fußball	A	64,99
Lucas Arts Classic Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)		
Magic of Endoria	**V**	**79,99**
Oxyd magnum	V	47,99
Pacific Strike	**A**	**87,99**
Pacific Strike Speech Pack	**A**	**37,99**
Pinball Fantasies	A	59,99
Police Quest 4	V	64,99
Privateer	A	87,99
Quarter Pole	**V**	**64,99**
Ravenloft	E	79,99
Reunion	V	74,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	64,99
Sabre Team	V	79,99
Sam & Max	V	87,99
Sim City 2000	**V**	**79,99**
Software Manager	V	79,99
SSN - 21 Seawolf	**E**	**79,99**
Star Trek 2-Judgement Rites	A	79,99
Strike Commander	A	87,99
Stronghold	V	79,99
Syndicate	V	79,99
The Elder Scrolls - Arena	E	64,99
Tornado Desert Storm (Data)	A	37,99
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Winter Super Sports	A	24,99
X - Wing	A	87,99
Zeppelin-Giants of the Sky	V	79,99

CD ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A	94,99
(10 verschiedene Spiele)		
Alone in the Dark	V	94,99
Archon Ultra	**V**	**64,99**
Battle Isle 2	**V**	**84,99**
Beneath a Steel Sky	V	109,99
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burning Steel 2	E	64,99
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operations Desert Storm Scenarios)		
Comanche Comp. (C.+Miss. 1+2)	V	94,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	64,99
Day of t. Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Planer (inkl.Planer Extra)	V	87,99
Diggers	V	64,99
Elite 2 - Frontier	V	64,99
Eye of Beholder Trilogy (1,2 u. 3)	V	87,99
Eye of the Storm	V	79,99
Fantasy Empires	**V**	**64,99**
Golden 7 (7er-Sammlung)	V	94,99
(Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)		
Hand of Fate (Kyrandia 2)	**V**	**109,99**
Innocent until caught	**V**	**59,99**
Iron Helix (benötigt SVGA)	V	79,99
Lands of Lore	V	94,99
Lemmings 2 (inkl. Lemmings 1)	**A**	**59,99**
Lucas Arts Classic Sim.	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)		
Mega Race	A	64,99
Microcosm	A	109,99
Myst	A	121,99
Ravenloft	E	79,99
Rebel Assault	**V**	**79,99**
Reunion	**V**	**74,99**
Sam & Max	**E**	**87,99**
Sherlock Holmes-The lost Files	**V**	**94,99**
Strike Commander	A	87,99
Stronghold	V	79,99
The Games Compendium	A	35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)		
The Greatest	A	47,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)		
The Horde	E	79,99
Tornado inkl. Mission Disk	A	94,99
UFO - Enemy Unknown	**V**	**94,99**
Ultima 7 Bundle	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech Pack)	V	114,99
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Wrath of Gods	**E**	**114,99**

AMIGA

Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	64,99
Apocalypse	A	47,99
Arcade Pool	**A**	**24,99**
Assassin Special Edition	A	24,99
Aufschwung Ost	V	54,99
Award Winners Gold	A	64,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Brian the Lion	A	47,99
Burntime	V	64,99
Cannon Fodder	A	54,99
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Cliffhanger	A	35,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	74,99
Darkmere	V	59,99
Der Clou	V	64,99
Der Patrizier	V	64,99
Disposable Hero	A	47,99
Dogfight	A	64,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Exellent Games	A	59,99
(Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)		
Eye of the Storm	V	64,99
F 17 Challenge	A	26,99
F 117 A Nighthawk	A	64,99
Fighter Bomber	A	24,99
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furies	A	54,99
Heimdall 2	V	59,99
Indianer Jones 4 (ANGEBOT)	V	47,99
Genesia	E	54,99
Goal!	A	59,99
Gunship 2000	A	64,99
History Line 1914 - 18	A	64,99
Krusty´s Fun House (Simps.)	A	47,99
Last Action Hero	A	35,99
Liberation - Captive 2	A	54,99
Lords of Power	V	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Manch. United Pr. L. Champ.	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xerion	A	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	37,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Monopoly	V	47,99
Mr. Nutz hoppin´ mad	V	47,99
Naughty Ones	A	47,99
Oscar	A	47,99
Perihelion	A	47,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Pizza Connection	V	79,99
Puggsy	A	59,99
Qwak	A	26,99
Second Samurai	A	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Siegfried Copy	V	54,99
Siegfried Antivirus Tools	V	59,99
Simon the Sorcerer	V	64,99
Skidmarks	A	47,99
Software Manager	V	64,99
Stardust	A	35,99
Syndicate	A	59,99
Team 17 Collection	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Tornado	A	64,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	A	24,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Bubba ´n´Stix	A	54,99
Chaos Engine	A	54,99
Chuck Rock 1	A	28,99
Deep Core	A	47,99
Disposable Hero	A	54,99
Donk	A	54,99
Elite 2 - Frontier	**A**	**54,99**
Fury of the Furries	**A**	**54,99**
Gunship 2000	**A**	**59,99**
Labyrinth of Time	E	54,99
Lemmings 1	**A**	**47,99**
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	A	54,99
Mean Arenas	A	47,99
Microcosm	A	99,99
Morph	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey - An Alien Encounter	A	64,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Striker	**A**	**54,99**
Total Carnage	A	59,99
Zool	A	54,99
Zool 2	**A**	**54,99**

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spiele-preise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Yagareta!

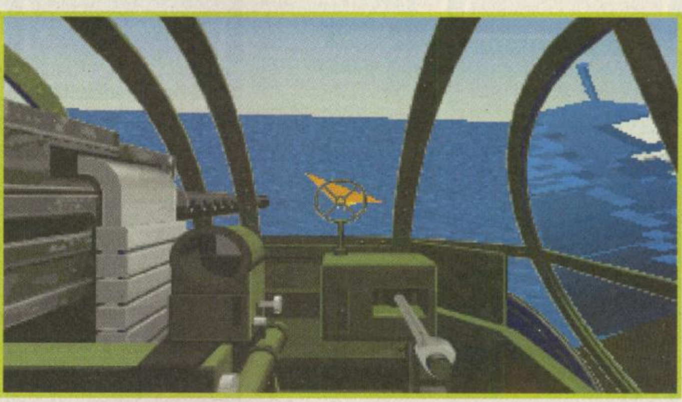
Pacific Strike

Für amerikanische Nationalisten ist der 7. Dezember ein besonderer Tag. Griffen doch über 350 japanische Bomber, Torpedoflugzeuge und Jagdmaschinen am 7. Dezember 1941 die amerikanische Pazifikflotte im Hafen von Pearl Harbor an. Noch heute kündet eine nationale Gedenkstätte von diesem Angriff. Vom Schlachtschiff Arizona, die mit über 1100 Mann an Bord im Hafenbecken gesunken war, ragen noch die obersten Masten aus dem Wasser. Die mittlerweile überdachten Überreste der Arizona dienen Touristen als Attraktion. Insgesamt wurden bei dem Angriff 18 Schiffe versenkt, oder zumindest stark beschädigt. Über 200 amerikanische Flugzeuge wurden – zumeist am Boden – zerstört. Die Japaner verloren dabei nur 29 Maschinen. Obwohl einige Historiker davon sprechen, daß mit diesem Schlag die amerikanische Pazifikflotte außer Gefecht gesetzt war, stimmt dies nicht ganz – angeschlagen ja, vernichtet nein. So wurde kein einziger Flugzeugträger vernichtet, und die meistens versenkten Schiffe waren älteren Typs . Noch eine kleine Info am Rande: Was die Torpedos und Bomben ihrer Großväter vor über 50 Jahren nicht schafften, erreichten die Enkel heute mit Bargeld: Fast 70 Prozent von Hawai gehören mittlerweile japanischen Firmen und reichen Privatleuten. Ungeachtet der heutigen Besitzverhältnisse Hawais dient der Pazifik-Krieg vielen amerikanischen Softwarehäusern immer gerne als Vorlage für Simulationen oder Strategiespiele. Neu im Kreise der Pazifik-Programme ist Origins *Pacific Strike.*

Pentiumpower: Oben sind alle Details eingeschaltet, unten fliegen wir die "Spar"-Version



Entweder fliegt Ihr selbst, oder laßt den Autopiloten starten



Wer will, steuert auch den Bordschützen





Das Ende: Oben gewinnt die USA, rechts Japan. Unten wird die A-Bombe geworfen



Nach dem (3D-Studio)-Intro habt Ihr die Wahl: Entweder spielt Ihr den kompletten zweiten Weltkrieg nach, oder stürzt Euch per "Instant Action"-Option sogleich ins Getümmel. Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich drei weitere Optionen: "Ground Attack", "Ship Attack" oder "Gauntlet". Im ersten Fall fliegt Ihr mit amerikanischen oder japanischen Maschinen einen Angriff auf Bodenziele. Wenn Ihr Euch für einen japanischen Flieger entscheidet, entspricht allerdings nur die Außenansicht dem Flugzeugtyp. Innen müßt Ihr mit einem amerikanischen Cockpit vorlieb nehmen. Im zweiten Modus, "Ship Attack", geht es logischerweise gegen Seeziele. Hinter der "Gauntlet"-Option verbirgt sich ein kompletter Rundkurs mit Bodenzielen, feindlichen Schiffsverbänden und gegnerischen Flugzeugen. Aber egal für was für einen Einsatztyp und Flugzeug Ihr Euch bei "Instant Action" entscheidet: Die Ziele sind vorgegeben. Eigene Missionen können hier nicht gebaut werden.

Habt Ihr Euch per "Instant Action" ausgetobt, wartet das eigentliche Spiel auf Euch. Dieses begint stilecht und historisch korrekt mit dem Angriff japanischer Kampfverbände auf Pearl Harbor. Ihr seid ein Navypilot, der sich

Geht so

Was ist bloß mit Origin los? Statt des erwarteten Strike Commander-Killers, schmieren die Propellermaschinen aus Pacific Strike im Sturzflug die Wertungsskala hinunter. Statt spannungsgeladener Story bieten die Zwischensequenzen nur einen penetranten Hurrapatriotismus im brachialen "Wir hauen die Japaner zu Klump"-Stil. Außerdem bereiten mir ein paar Ungereimtheiten im Geschichtsverlauf erhebliche Kopfschmerzen: Für eine Simpelmission gibt's einen Superorden – ob der Spieler selbst am Erfolg der Mission beteiligt war oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Für den wichtigsten und kriegsentscheidenden Einsatz bekommt man hingegen nur einen feuchten Händedruck. Mehr Feintuning am Missionsdesign wäre hier vonnöten gewesen. Warum außerdem ein fehlender Einsatzeditor mit dem halbherzigen "Instant-Action"-Modus kaschiert wird, ist mir genauso unverständlich wie die schlechte Technik. Das Vorbild Strike Commander konnte mit schönerer und vor allem flotterer Bilderpracht aufwarten, als der Kollege. Einziger Motivationspunkt sind bei Pacific Strike die Beförderungen, und die neuen Flugzeuge und Waffensysteme, die Ihr im Spielverlauf bekommt. Eben wegen dieser Mankos reduziert sich der gehobene Simulationsanspruch auf Ballerniveau – Ich warte lieber auf Origins Doppeldeckerdrama Wings of Glory.

Im Vergleich

Der Pazifik-Schauplatz ist bei Simulationsherstellern äußerst beliebt. Neben Origins Pacific Strike buhlt auch Microprose mit der frischen Simulation 1942 Pacific Air War um die Spielergunst – nicht zu vergessen den Oldie Aces of the Pacific. Da die beiden neuen Spiele sich mit dem gleichen Thema beschäftigen, flogen unsere Simulationsprofis die Maschinen beider Programme im Vergleich. Der Einfachheit halber, haben wir uns verschiedene wichtige Aspekte herausgepickt, und stellen die beiden Kontrahenten unter diesen Gesichtspunkten einmal gegenüber.

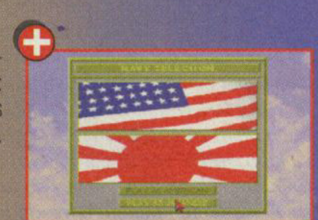
Pacific Strike | **1942 PAW**

Wer fliegt wen?



Im eigentlichen Spiel fliegt Ihr nur amerikanische Maschinen. Zwar habt Ihr im "Instant Action"-Modus die Option, japanische Flugzeuge zu fliegen, aber dies ist nur halbherzig gelöst (japanisches Outfit, innen amerikanisches Flugzeug). Ein ganz klarer Minuspunkt für Pacific Strike.

Ob Solomissionen, lokale Auseinandersetzung oder das komplette Szenario: Hier dürft Ihr sowohl für die USA, als auch für die Japaner Partei ergreifen. Ein Plus.

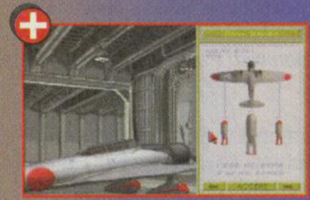


Flugzeugtypen

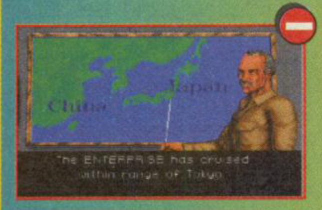


Obwohl die "Objekt"-Option reichlich Flugzeuge suggeriert, bleiben davon im eigentlichen Spiel nicht mehr soviele übrig, die Ihr selbst steuern könnt: Wildcat, Hellcat, Corsair, Avenger, Dauntless, Devastator und die Helldiver stehen Euch zur Verfügung.

Auch hier hat die Microprosesimulation die Nase vorn: Bietet *1942* doch nicht nur alle Flugzeuge, die *Pacific Strike* in petto hat, sondern (siehe oben) zusätzlich das komplette japanische Repertoire. Und wieder ein Pluspunkt.



Missionen

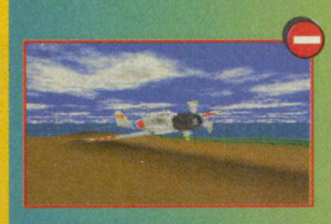


Rund 40 Missionen sind im Rahmen des Spielverlaufes vorgegeben. Zwar könnt Ihr im "Instant Action"-Modus drei verschiedene Varianten fliegen, aber hier habt Ihr keinen Einfluß auf die Missionsauswahl. Historische Einzelmissionen fehlen genauso wie ein Auftragseditor.

Zwar sind auch hier die Missionen im Campaign-Modus vorgegeben, aber dafür gibt es deutlich mehr Einsätze. Ihr könnt Einzelaufträge fliegen, historische Solo-Schlachten nachspielen, in den Komplettkrieg einsteigen oder gar selbst Missionen per Editor bauen.

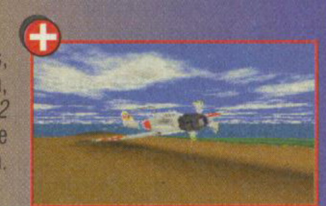


Wetter

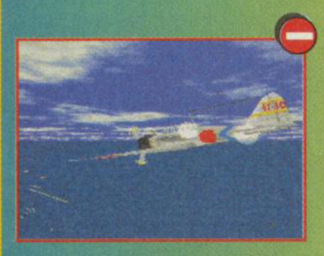


Hier sieht's bei *Pacific Strike* ganz duster aus: Immer strahlender Sonnenschein, nur hier und da ein mageres Wölkchen am Himmel. Kein Wind trübt die Luftschlacht über dem Pacific. Ebenfalls nicht dabei: Verschiedene Tageszeiten.

Neben drei verschiedenen Wolkensets, für passende Wetterverhältnisse (schön, bewölkt und stürmisch) bietet *1942* unterschiedliche Tageszeiten inklusive Nachtflügen und Dämmerungsangriffen.

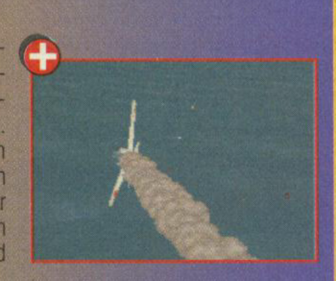


Grafik

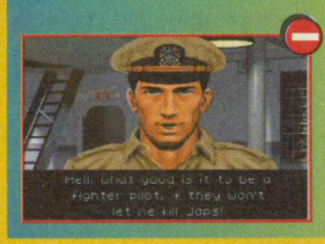


Gewohnt schnuckelig: Die Flugzeuge und Schiffe sehen – bei entsprechend hoher Detailstufe und mindestens einem 486/50 – ziemlich gut aus. Ansonsten: Die Wolkendecke ist der Gipfel. Die paar hingekleckten Flecken hängen am Firmament wie festgeklebt. Da hilft nur abschalten. Angeschossene Maschinen ziehen beispielsweise nur einen schlaffen Dunstschleier hinter sich her.

Den Flugzeugen mangelt es an der Farbenpracht der Originkollegen, dafür überholen die Microproseartisten die Konkurrenz beim Thema Geschwindigkeit. Außerdem machen die Details deutlich mehr her: Die Wolken ziehen realistisch am Himmel, die Wellen und Kielwasser sehen besser aus, bei Treffern schmieren die Maschinen lichterloh brennend und mit "richtigen" Qualmstreifen ab.



Story



Normalerweise liegt hier die Stärke der Origin-Spiele. Dummerweise ließ das historische Vorbild scheinbar nur Platz für ein paar rüde Beschimpfungen; zwischen den Missionen lamentieren die Piloten ser über die bösen Japaner und lassen eine "freundliche" Beleidigung nach der anderen los.

Statt halbherziger Geschichte gibt's hier ganz und gar nichts.



"Wir haben Strike Commander nur gemacht, um Geld für die Wing Commander 3-Entwicklung zu scheffeln" tönte Chris Roberts noch vor 6 Monaten – dem Spiel merkte man dies jedoch kaum an. Anders bei Pacific Strike: Hier drängelt sich obige Feststellung regelrecht auf. Es wurde die bekannte Grafik-Engine genommen, neue Objekte wurden editiert, neue Zwischensequenzen gerendert und fertig war das Spiel. Dank der historischen Umrahmung mußte nicht mal ein spannendes Storyboard geschrieben werden – das haben die Historiker besorgt. Trotzdem ist aus Pacific Strike ein gut spielbares Actionspektakel geworden, das sogar Ansätze einer Simulation in sich vereint. Flotte Luftkämpfe, rasante Divebombings und gewiefte Torpedoangriffe machen auch beim zwanzigsten mal noch gehörig Spaß. Die zahlreichen kleinen Fehler verscherzen dem Spieler allerdings die ungetrübte Ballerfreude. So passiert es ab und an, daß am Fallschirm hängende Feindpiloten mit unverminderter Freude und großkalibriger Munition weiterhin attackieren. Noch etwas unrealistischer ist der Vorfall, daß die gerade von Kamikazes versenkte "Enterprise" untergegangen ist und wir unser Heimatschiff trotzdem anfunken können – Antwort: "No problems here". Wer sich von diesen Ungereimtheiten nicht beirren läßt, darf getrost aufsteigen – echten Simulationsfreunden wird Pacific Strike eher sauer aufstoßen.

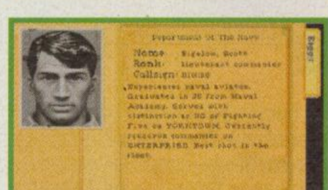
Gut

natürlich kurzerhand in seine Maschine setzt, um den Hafen zu verteidigen. Übersteht Ihr den ersten Auftrag, werdet Ihr auf den Flugzeugträger Enterprise versetzt, der im Pazifik von einem Kriegsschauplatz zum nächsten schippert. Zu Beginn des Spiels bekleidet Euer Held den Rang eines Leutnants. Ihr bekommt Aufträge von Eurem Vorgesetzten im Besprechungszimmer des Flugzeugträgers und müßt mit der Maschine vorlieb nehmen, die die Bodencrew für Euch bereitgestellt hat. Seid Ihr erfolgreich, winken zwei Beförderungen: Nach der ersten dürft Ihr Euch selbst einen Flugzeugtyp und die passende Bewaffnung für den nächsten Einsatz aussuchen. Seid Ihr zum zweiten Mal befördert worden, haltet Ihr selbst die Einsatzbesprechungen ab, und bekommt sogar Einblick in die Akten Eurer computergesteuerten Staffelmitglieder. Wer sich dazu berufen fühlt, kann gar für die komplette Staffel Piloten und Maschinen einteilen. Am Auftrag selbst, oder an den Zielen könnt Ihr jedoch nichts ändern. Zum Thema Ändern: Der Schwierigkeitsgrad läßt sich Euren Bedürfnissen entsprechend variieren. In einem passenden Menü stellt Ihr beispielsweise ein, wie "intelligent" sich die Gegner verhalten, ob manuell oder automatisch gelandet wird, ob Ihr unbegrenzt Munition mitschleppt, ob Zusammenstöße in der Luft fatale Folgen haben, und ob Euer Pilot von der Sonne geblendet wird. Technisch bedienten sich die *Pacific Strike*-Designer deutlich bei der *Strike Commander*-Engine: Fraktale Inselgrüppchen, mit Texturen überzogene Flugzeuge und Schiffe, sowie das "virtuelle" Cockpit fanden schon im Vorbild Verwendung. Neu ist die Option, das Cockpit komplett auszublenden um einen besseren Überblick zu bekommen. Wie die "Voll"-Version, läßt sich diese "Cockpit"-lose Ansicht in drei Stufen vergrößern – das kennen wir noch aus *Strike Commander.* Da einige der Flugzeuge, die Ihr in *Pacific Strike* fliegen könnt, mit Heckgeschützen ausgestattet sind, dürfen diese ebenfalls bedient werden. Steht Ihr nicht selbst am MG, kümmert sich ein computergesteuerter Bordschütze darum. Geblieben ist die "Ziel"-Hilfe. Per Tastendruck markiert Ihr ein feindliches Flugzeug oder ein Bodenobjekt als Eurer Ziel, das dann durch eine kleine pulsierende Raute kenntlich gemacht wird. Ist die entsprechende Option eingeschaltet, sucht Euer Pilot "automatisch" den Blickkontakt zum anvisierten Objekt – hier kommt das "virtuelle" Cockpit zum Zuge. Gesteuert wird Euer Flieger per Tastatur, Maus oder Joystick. Wer das nötige Equipment hat, kann auch einen Thrustmaster nebst Pedalen verwenden. Für die Besitzer eines WCS-Mark 2 ist ebenfalls gesorgt: Ein ADV-File zum Programmieren der Schubkontrolle wird bei *Pacific Strike* mitgeliefert.

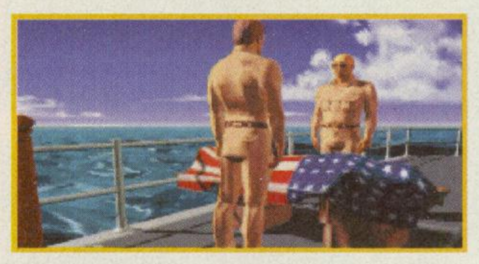
Zwischen den Missionen können müde Piloten in der Offiziersmesse der Enterprise die eigene Abschußliste auf einer Tafel kontrollieren, mit den Kollegen den neuesten Klatsch austauschen und bei der Bodencrew Neuheiten über frische Flugzeuge und Waffen erfahren. Im Gegensatz zu älteren Origin-Simulationen ist die Missionsstruktur von *Pacific Strike* relativ linear – kein Wunder bei einer Simulation mit historischem Hintergrund.

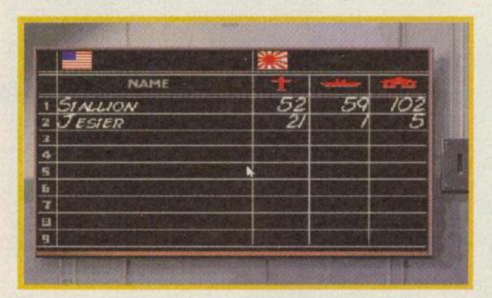
Trotzdem sind bei *Pacific Strike* Variationen möglich: Wer zuviele Einsätze verbockt, riskiert, daß die USA den Krieg verlieren. Spielt Ihr perfekt, verhindert Ihr sogar, daß die Amerikaner die Atombombe abwerfen. Normalflieger gewinnen "nur" den zweiten Weltkrieg. *mh*



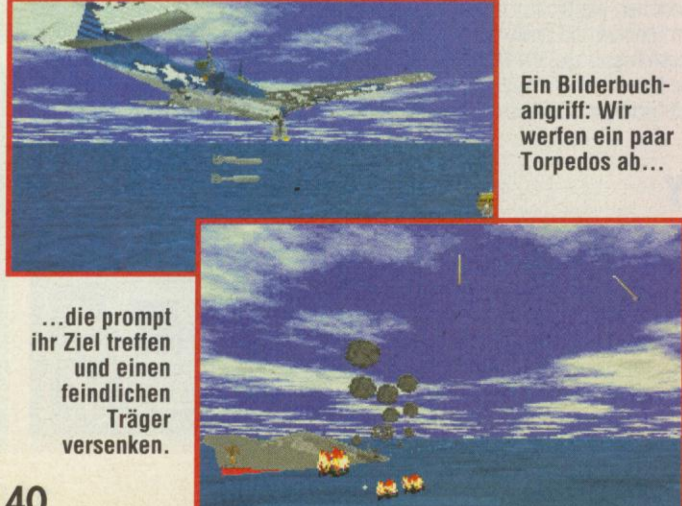








Wer viele "Kills" hat (unten), bekommt ein paar Orden (oben). Wer Pech hat, bekommt nur ein Seemanns-Begräbnis (Mitte).



Ein Bilderbuchangriff: Wir werfen ein paar Torpedos ab...

...die prompt ihr Ziel treffen und einen feindlichen Träger versenken.



Es scrollt doch!

Raptor

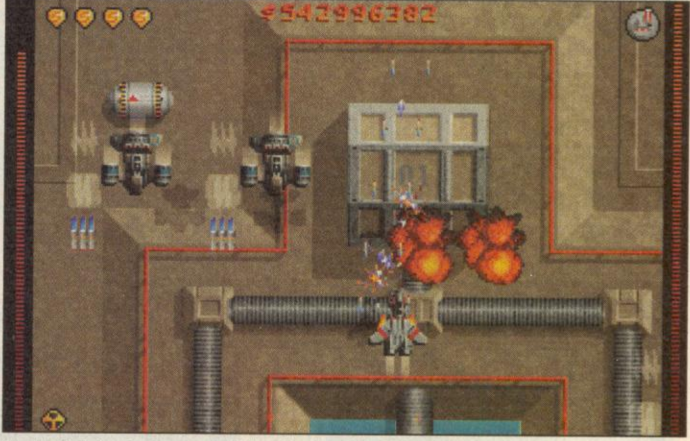


Am Ende eines Levels wartet immer ein besonders dicker Motz

Das Vorurteil sitzt immer noch tief: "Auf einem PC gibt's alles, nur keine rasanten Actionspiele!" Gleich zwei Programme, die wir in dieser Ausgabe testen, schicken sich an, dieses Vorurteil zu widerlegen. Neben Donglewares *Tubular Worlds* kündet Apogees *Raptor* vom neuen PC-Ballerzeitalter. Wie bei Apogee üblich, gibt es *Raptor: Call of the Shadows* in zwei Varianten. Einmal die preiswerte Shareware-version – hier könnt Ihr nur die erste von drei Welten spielen – und die etwas teurere Vollversion, in der alle Level drin sind. Beim Test beschränkten wir uns natürlich auf die Vollversion.

Bevor Ihr Euch ins Cockpit eines modernen Raumschiffes schwingt, um namenlose Angreifer in Einzelteile zu zerlegen, gebt Ihr Eurem Piloten einen herzigen Namen und sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (Training, Rookie, Veteran oder Elite) zischen mehr Feindschiffe über den Bildschirm, die zudem mehr Treffer einstecken können und ihrerseits heftiger feuern. Habt Ihr Euch für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, dürft Ihr Euch noch den Einsatzort aussuchen: Drei Episoden stehen dabei zur Wahl – der Bravo Sector (einfach), der Tango Sector (mittel) und die Outer Regions (schwer). Jede Episode ist außerdem in einzelne, vertikal scrollende Levels unterteilt. Der Bravo Sector beispielsweise ist vier Levels lang, die Outer Regions umfassen zehn Stufen. Wißt Ihr nicht mehr, in welcher Gegend Ihr gewesen seid, hilft der Autopilot, der Euer Schiff in der zuletzt besuchten Episode wieder absetzt. Zwischen den einzelnen Levels (vorausgesetzt, Ihr habt alles heil überstanden), dürft Ihr Euren Raumer im lokalen Hangarshop mit neuen Waffen, Energieschilden oder frischer Lebensenergie aufrüsten und den aktuellen Spielstand abspeichern. Das nötige Kleingeld für bessere Waffen bekommt Ihr durch das Abschießen von Gegnern. Für jeden zerstörten Angreifer oder vernichtete Bodeninstallationen werden Euch Dollars auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Eine zusätzliche Einnahmequelle sind Bonusbehälter, die aufgeschossen werden können. Manchmal ergattert Ihr so eine Extrawaffe oder einen Gegenstand, der sich positiv auf Euren Bankkontostand auswirkt.

Aber Vorsicht: Ihr habt nur ein einziges Bildschirmleben. Am rechten Bildrand ist die Panzerung des eigenen Schiffes zu sehen. Ist die Panzerung futsch, ist das Leben dahin. Durch Einsammeln von Energiebehältern und dem Aufrüsten durch spezielle Schutzschilde, könnt Ihr das Ende hinauszögern. *mh*



Auch Gebäude lassen sich mit der richtigen Waffe zerstören

Gut

Einen herzlichen Dank an Apogee und das Cygnus Studios-Programmierteam: Mit Raptor: Call of the Shadows wird aus meinem biederen, rollenspielgewöhnten PC eine fetzige Coin-Up-Maschine. Die Levels scrollen butterweich, die Gegner greifen in relativ abwechslungsreichen Formationen an. Durch den geschickten Kohle-Kniff ("Geld statt Punkte"), schießt die Motivation ins Kraut ("Nur noch hundert Dollar bis zum Superlaser!"), und der Spieler ruht nicht eher, bis er die letzte Waffe ausprobiert hat. Ein besonderes Lob verdienen die Programmierer für den extrem knackigen Soundblaster-Sound – so voluminöse Explosionen und krachiges Laserzischen haben wir schon lange nicht mehr gehört. Da verzeiht man gerne, daß Raptor auf Dauer ein wenig langweilig ist: Die drei Episoden unterscheiden sich kaum voneinander, die einzelnen Levels gleichen sich – bis auf einige neue Grafiken – wie ein Ei dem anderen.

MS-DOS

Hersteller: Apogee

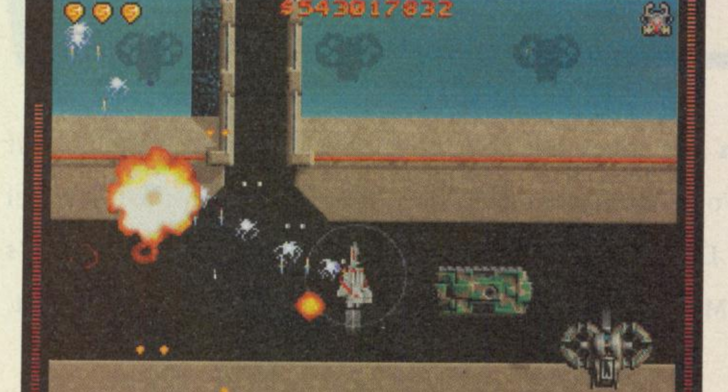
Besonderheiten: Erster Level als Shareware erhältlich

Zirka-Preis: 70 DM (Vollversion)

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 16 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur; Joystick

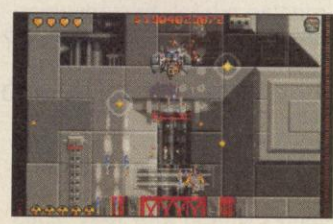
Grafik: 68%
Sound: 78%

71%



Da lacht der Weltallrüpel: Mit dem "Haft"-Laser der Marke "extrastark" lassen sich auch hartnäckige Gegner umpusten




Monetenmörder: Wir schießen nur noch für Geld



Die zweite Heimat

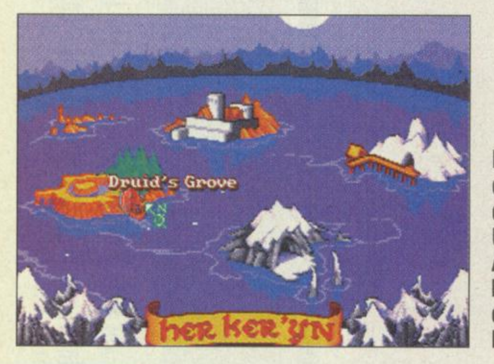
Heimdall 2

In Asgard ist mal wieder die Hölle los. Seit Miesepetergott Loki vor einiger Zeit die Waffen der Götter stahl und Heimdall, der Wächter der Regenbogenbrücke, sie wieder zurückbrachte, ist Loki besonders stinkig und überfällt mit seinen blutrünstigen Hakrats in schönster Regelmäßigkeit die Dörfer der Welten Midgard und Utgard. Obergott Odin will Lokis Treiben endlich ein Ende bereiten, und so wird erneut Heimdall in die Welt der Sterblichen geschickt, um das mystische Ro'Geld zu besorgen, mit dem der Fürst der Dunkelheit endlich besiegt werden kann. Da Heimdall allein nur halbherzig motiviert ist, gibt ihm Odin die knackige Walküre Ursha zur Seite, denn auch der kräftigste Krieger ist ohne die nötige Entspannung wenig wert.



Auf seiner Reise besucht Heimdall sowohl die Halle der Welten (links) als auch eine Welt der Götter (unten), in denen er sechs Prüfungen zu bestehen hat.





Her Ker´yn ist einer der Welten, die Heimdall und Ursha besuchen. Auf der Übersichtskarte steuert Ihr die verschiedenen Locations an.

Super

Gute Actionadventures auf dem Amiga sind so rar wie Frauen in Softwareläden. Um so mehr erfreut uns Core Design mit dem Heimdall-Nachfolger. Die umständliche Bedienung wich einem vereinfachtem und durchdachtem System, aus dem etwas sinnlosen Kampfsystem wurde eine kleine Actioneinlage, die sich aber auch ohne Probleme umgehen läßt. So spricht Heimdall 2 sowohl schwertschwingende Zeitgenossen als auch Rätselfreunde an. Letztere werden ihre helle Freude an den zahlreichen durchdachten und zum Ende hin immer komplexeren Rätseln haben. Unlogisch wird die Ro'Geld-Hatz dabei nie. Allein die etwas konfuse Story und das praktisch nicht vorhandene Dialogsystem mindern die Spielfreude. Trotzdem sollten Rollenspieler und Adventure-Narren zum grafisch recht imposanten Heimdall 2 greifen – es gibt zur Zeit keine besseren Genrevertreter.



In der Kneipe nebenan: Der einzige Gast liegt unterm Tisch.

Alsdann macht Ihr Euch auf den Weg, die Welten zu erkunden. Als zentraler Punkt agiert dabei, wie könnte es anders sein, die Halle der Welten. Hier können durch magische Tore alle Dimensionen erreicht werden. Eure Aufgabe ist es nun, für jedes Tor den Schlüssel, einen Talisman, zu finden und in den Welten das eigentliche Ro'Geld zu besorgen. Auf dem Weg durch die Höhlen, Städte und Wälder werdet Ihr mit weiteren Problemen und Unstimmigkeiten zwischen den Völkern konfrontiert und versucht natürlich zu schlichten und aufzuräumen, wo es geht, denn schließlich steckt hinter allem Bösen Loki.

Ihr steuert Heimdall oder Ursha durch die isometrisch dargestellten Ländereien, redet mit Leuten und erfüllt nebenbei zahlreiche Missionen, die Euch wichtige Gegenstände oder Hinweise einbringen. Trefft Ihr auf Lokis Schergen, werden diese via Echtzeitkampf vertrimmt. Natürlich wird auch gezaubert, wobei sowohl die Sprüche als auch die nötigen Runen gesammelt werden müssen. Für absolvierte Kämpfe oder Rätsel gibt es Beförderungen, die Euch besser kämpfen oder zaubern lassen und Euer Hitpoint-Konto aufstocken. Natürlich lassen sich die beiden Charaktere wie im Rollenspiel mit neuen Waffen und Rüstungen bestücken, die unter anderem in den sporadisch vorkommenden Shops gekauft werden.

Leider dürft Ihr nur einen Spielstand aud Diskette oder Festplatte bannen. *kn*





Deutlich zu schwer: Der *Choplifter*-Verschnitt *Apocalypse*

Liftboy

Apocalypse

Erinnert Ihr Euch noch an *Choplifter*? Hier startete der Spieler mit einem Helikopter zu einer Rettungsmission. Die Aufgabe war ziemlich simpel: Nach rechts und links fliegend, hielten wir Ausschau nach kleinen Dörfern sowie Gefangenenlagern. Mit den eingebauten Bordwaffen zerbröselten wir die Gebäude, die Insassen – meistens Gefangene – strömten hinaus und mußten mit dem Hubschrauber eingesammelt werden. War der Hubschrauber voll besetzt, flogen wir zurück zur eigenen Basis und setzten die Geretteten dort ab. Für den Medienriesen Virgin zog ein britisches Programmierteam das *Choplifter*-Prinzip aus dem Sumpf der Spielegeschichte,



Aus der Traum: Die POWs verglühen im Granatenhagel

verpackte das Ganze mit zeitgenössischer Grafik und änderte kurzerhand den Namen in *Apocalypse*. Wie beim Oldie müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von "Kriegsgefangenen" befreien. Um die Rettungsaktion zu erschweren, sind die Lager und Dörfer schwer bewacht: Feindhubschrauber patrouillieren in der Luft, Panzer und Jeeps kurven am Boden, und gegnerische Soldaten mischen sich unter die Lagerinsassen. Um die Gegnerschar in Schach zu halten und die Gefangenen zu schützen, ist Euer Heli neben einer Kanone (unbegrenzt Munition) mit einigen Extras, wie Luft-Luft-Raketen sowie Bomben ausgestattet. Allerdings stehen die Extras nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung, Nachschub wird in Form von Fallschirmen, die Ihr aufsammeln müßt, über dem eigenen Lager abgeworfen. Wird Euer Hubschrauber zerstört, sind alle an Bord befindlichen Gefangenen ebenfalls futsch: Sind alle drei Leben weg oder die Todesquote zu hoch, ist das Spiel vorbei.

Leider haben sich die Virgin-Programmierer ein wenig bei der Umsetzung verhaspelt. Zwar sind Sound und Grafik zeitgemäß, aber beim Thema Spielbarkeit sorgen ein paar dicke Patzer für gedämpftes Rettungs-Vergnügen. Neben der unglücklichen Steuerung, bei der zu oft versehentlich ein Extra ausgelöst wird, drückt der extrem hohe und stellenweise ziemlich unfaire Schwierigkeitsgrad deftig auf den Spielspaß. *mh*



1





Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2





Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?



POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Bestellwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

❑ Vorkasse (nur europäisches Ausland)
❑ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ./Wohnort:

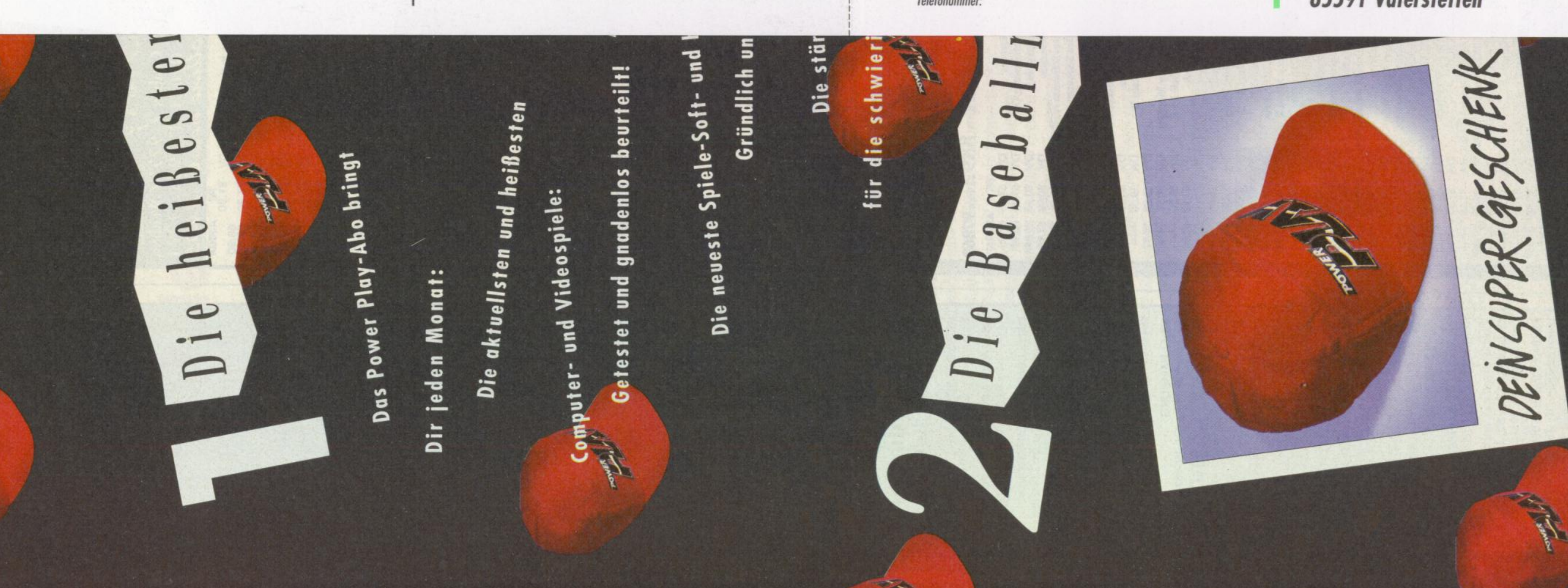
Telefonummer:

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Interact GmbH
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15

85591 Vaterstetten



POWER SERVICE



Powerservice

Heft 7/94

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Strategisch

POWER-PLAY-Flug-Veteranen ist der Name Jan-Christoph Klein vielleicht noch ein Begriff. Vor beinahe vier Jahren beglückte uns Jan-Christoph mit einem excellenten Battle of Britain Players-Guide, jetzt meldet er sich mit einem Battle Isle 2 Clue Book zurück und streicht dafür eine "Tip des Monats"-Prämie ein. Die zweiten 777 Mark gehen an Arne Reuter für seine Ufo-Komplettlösung. Wer sich ebenfalls ein leckeres Taschengeld verdienen möchte, sollte schnellstens seine Tips einschicken.
Einen lukrativen Juni wünscht, VOLKER

Pizza Connection

Sven Moderow aus Bad Vilbel ist Liebhaber der italienischen Küche und backt uns erste Tips für Software 2000 Pizzaepos.

Wer mit einem saftigen Startbudget beginnen möchte, sollte folgenden Trick beherzigen:

– Sucht Euch einen Charakter aus! (Achtet auf Gesundheit, Energie und Mut. Am besten H. Hump)

– Als nächstes solltet Ihr Euch Zürich als Hauptzentrale auswählen (hohe Kredite)

– Nun wählt folgende Nummern (Banken) und nehmt Kredite:

1. Grüzi + Sohn ca. 49000 DM
2. Potent Bank ca. 46000 DM
3. Luxus Bank ca. 39000 DM
4. Feudal AG ca. 18000 DM

(diese Werte können sich bei anderen Charakteren ändern) Euer Kontostand dürfte bei ca. 200000 Mark liegen

– Geht ins Disk-Menü und speichert den Charakter
1. Sichern
2. als Charakter

– Ladet neu und wählt im Charakter-Menü die Funktion "Disk". Nun ladet Euren soeben erstellten Charakter und beginnt das Spiel.

– Allgemeine Tips

Standortbestimmung

Als erstes folgt die Bestimmung der Stadt. Ich würde Euch Berlin vorschlagen. Sucht Euch ein Restaurant zur Miete. Es sollte nicht mehr als 2000 DM kosten (ohne den Cheat von oben). Achtet auf die potentiellen Kunden.

Ausstattung

Wählt einen der ersten (1 Stern) Möbellieferanten aus. Kauft Euch ca. 2-3 Tische und 4-6 Stühle. Nun seht Euch nach einem vernünftigen Bodenbelag um. Im Untermenü Küchengeräte sucht Ihr Euch einen billigen Backofen aus. Euer Kontostand sollte sich wenn möglich nicht unter die 3000-Mark-Grenze bewegen.

Rezepte

Wählt eine der ersten Standardpizzen. Ihr solltet ca. 4 Standardpizzen in Eure Speisekarte aufnehmen (Salami- und Schinkenpizza sowie Hähnchen- und Krabbenpizza sind empfehlenswert). Die Beliebtheit sollte in den meisten Bevölkerungschichten auf grün oder minimal gelb sein. Die Preise legt Ihr zwischen 8 und 10 Mark fest. Verkauft sich eine bestimmte Pizza besonders gut, dann geht mit dem Preis um ca. 20 bis 50 Pf. nach oben. Im Verlauf des Spiels natürlich weitere Pizzen in die Karte aufnehmen.

Eigenkreationen

Eigenkreationen sollten sich eng an vorgegebene Rezepte halten, die Ihr noch nicht übernommen habt oder etwas ganz neues darstellen, was gut aussieht und den Bevölkerungsschichten zusagt. Verkauft Eure Kreationen so, daß Ihr pro Pizza einen Gewinn von ca. 5 Mark macht. Eigene Pizzaschöpfungen verkaufen sich in Freizeit- und Einkaufsgegenden am besten.

Vorräte einkaufen

Eine mittelmäßige Qualität (30 – 40) sollte für den Anfang reichen. Bis Euer Restaurant richtig läuft, keine Verträge schließen! Bunkert am Anfang jede Ware für ca. 10 Tage. Später dem entsprechenden Bedarf anpassen.

Personal

Stellt einen mittelmäßigen Koch und eine mittelmäßige bis gute Bedienung ein. Achtet darauf, daß ein Koch nicht gut managen muß und eine Bedienung nicht gut kochen muß. Das Personal sollte in seinem Fachbereich mindestens 40% aufweisen können. Alles andere sollte so hoch wie möglich sein. Ein Manager wird erst bei mehreren Restaurants nötig, und Ihr solltet die Personalkosten am Anfang nicht über 1000 Mark kommen lassen.

Orte

Befindet sich in Eurer Nähe eine Kirche, bedeutet das mehr Senioren als Gäste
Bank = weniger Kinder, mehr Angestellte und Senioren, überwiegend Geschäftsleute.
Kino = mehr Kinder und Arbeiter, überwiegend Jugendliche, weniger Senioren
Schule = weniger Geschäftsleute und Senioren, mehr Jugendliche, sehr viele Kinder
Disco = viele Jugendliche, weniger Senioren
Bar = viele Arbeiter, weniger Kinder
Kaufhaus = mehr Angestellte
Hotel = weniger Kinder, viele Geschäftsleute.

Ansehen

Das Ansehen wird in zwei Gruppen unterteilt:

1. Unterwelt: Um hier einen Rang höher zu steigen, müßt Ihr Aufträge ausführen, regelmäßig Kontakte mit der Mafia knüpfen, Euch rücksichtslos gegenüber Eurer Konkurrenz verhalten, Euch an dubiosen Geschäften beteiligen und Haftstrafen absitzen.

2. Zivile Welt: Hier gilt das erfolgreiche Führen möglichst vieler Restaurants, Euer Vermögen, Eure Beliebtheit, das Kreieren erfolgreicher Rezepte, hoher Umsatz, Geschäftsverbindungen, Auszeichnungen und das Kontrollieren eines möglichst großen Teils der Stadt.

Achtet darauf, daß Ihr in beiden Bereichen ungefähr gleich schnell aufsteigt.

Jetzt noch eine Liste der unterschiedlichen Gegenden, und was man dabei besonders beachten sollte:

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im Compuserve-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael (71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München: 089/66550100. *mh*

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".



– Wohngegend: Komfort, Qualität, Standardpizzen
– Industrie: Preis, Standardpizzen
– Gewerbegebiet: Zeit, Standardpizzen, Qualität
– Freizeit: Eigenkreationen, Qualität
– Einkaufsgegend: Zeit, Eigenkreationen
– Durchfahrgegend: Zeit, Standardpizzen.

Kyrandia 2 – Hand of Fate

Sasha Berndt aus Herne ist auf einen Übersetzungsfehler in der deutschen Version gestoßen:

Bei einigen Gegenständen haben die Texter die wörtliche Übersetzung gewählt. Dadurch wird aber ein Rätsel unlösbar. Für den Zauberspruch "Sumpfschlangentrunk" benötigt man laut Zauberbuch einen Giftpilz. Dies ist jedoch falsch!

In der englischen Version ist das Rätsel ein Wortspiel

Toadstool heißt Giftpilz

Toad's tool dagegen heißt Werkzeug der Kröte und dieses Werkzeug ist der Hocker bei Herb, auf dem die Kröten sitzen. So wurde durch die wörtliche Übersetzung der Gegenstände das Wortspiel im Deutschen unlösbar.

Richtig: Beim Mixen des "Sumpfschlangentrunkes" wird anstatt des Giftpilzes der Hocker (Möbel) aus Herb's Hütte als Zutat benötigt.

U.F.O.: Enemy Unknown

Schön ist sie, die Alien-Hatz von Microprose. Nur leider haben sich in die erste Version einige unschöne Bugs eingeschlichen. Wer also über mysteriöse Fehlermeldungen stolpert, der sollte folgendes versuchen:

1. Fehlermeldung: "Y-axis out of range"

Dieser Fehler kann auftreten, wenn eine Alienbasis angegriffen wird.

Lösung: Die Datei "ubase_07.map im Verzeichnis "maps" muß durch die Datei "ubase'10.maps" ersetzt werden. Also auf DOS-Ebene:

cd\mps\ufo\maps

copy ubase'10.map ubase_07.map

Danach das Spiel wieder neu starten.

2. Fehlermeldung: "Out of environment space"

Dieser Fehler tritt auf, wenn in der autoexec.bat zu viele SET-Befehle gesetzt werden. (z.B. SET TEMP=C:\DOS). Es sollten nicht mehr als 4-SET-Befehle vorhanden sein.



UFO – Enemy Unknown

Arne Reuter aus Münster hat ein Herz für Aliens und für alle verzweifelten Ufo-Spieler.

Die taktische Herausforderung in Verbindung mit der optimalen Koordination von Forschung, Produktion und Finanzmanagement macht den Reiz von UFO aus. Diese Lösung versucht einen Mittelweg zu gehen zwischen notwendigen Tips und dem Erhalt der Spannung, die aus der Ungewißheit über den Gegner resultiert. Im Spiel selbst sind drei Bugs, die den Spielablauf jedoch nicht zwingend stören. In den außerirdischen Basen sind einige Graphikkacheln nicht in Ordnung. Beim Laden dieser Graphik scheint der Computer sich aufzuhängen, durch Drücken der Escape-Taste übergeht das Programm diesen Fehler aber. In diesen Bereichen spielt die Graphik verrückt, es handelt sich jedoch um leere Räume, in denen sich keine Außerirdischen befinden.

Der zweite Bug betrifft die eigenen Basen. Es kann passieren, daß ein Modul am Rand keine Eingänge hat (bzw. einen hätte, aber man dort kein weiteres Modul gebaut hat). Dadurch können bei einem feindlichen Angriff wichtige Soldaten in einem unzugänglichen Modul "gefangen" sein. Hier muß man beim Design aufpassen, daß man keine Wohnmodule oder Lager in die Ecken des Bildschirms setzt, da in diesen Modulen die meisten Soldaten plaziert werden, bzw. die Ecken überhaupt nur bei gravierendem Platzmangel ausnutzt. Der dritte Bug betrifft die Werte der Soldaten. Wenn die Werte Zeiteinheiten, Energie oder Stärke Werte von über 256 erreichen, "kippt der Wert um". D.h. statt 280 Zeiteinheiten, stehen plötzlich nur noch 24 zur Verfügung. Notfalls muß man gegen Ende den besten Soldaten eine Zwangspause verordnen, um sie für die abschließende Mission zu schonen. Im Laufe des Spiels findet man das Element Elerium-115. Dieses Element läßt sich nicht produzieren, sondern nur von den Aliens erbeuten. Da man es für die Produktion von verschiedenen außerirdischen Artefakten, für Plasmamunition und als Treibstoff für die fortgeschrittenen Raumschifftypen braucht, ist es sehr knapp! Man sollte sich stets vergewissern, daß man davon genügend übrig hat, um den Flugbetrieb aufrechtzuerhalten. Aus diesem Grund sollte man sich genau überlegen, ob man sich den Einsatz von auf Plasmatechnologie basierenden Waffen leisten kann.

Die ersten Minuten

Die erste Basis sollte man in einer entlegenen Region anlegen. Nord- und Südamerika bieten sich dafür an, Europa ist mit Sicherheit die falsche Wahl. Weitere Basen kann man nach der Häufigkeit beobachteter UFOs plazieren.

Die eigene Basis sollte man gleich ein wenig umbauen. Neben den oberen Hangar baut man zwei neue, sobald diese fertiggestellt sind, reißt man die unteren einfach ab. Das Wohnmodul neben dem Fahrstuhlschacht kann man auf die gleiche Weise umsetzen. Die Aktion kostet nur 800.000 $, dafür verfügt man über eine leicht zu verteidigende Basis. Als weitere Module baut man sofort eine Langstreckenradarstation, ein Lagermodul und ein weiteres Wohnmodul, jedoch nicht auf der Zeile mit dem Zugangslift. Wenn das Geld reicht, sollte man noch ein Gefängnis für Außerirdische bauen.

Nun kann man zwanzig Wissenschaftler und zusätzliche Ausrüstung (Granaten, Munition für die schweren Waffen und evtl. einen Panzer) bestellen. Die vorhandenen Pistolen und die panzerbrechende Munition für die schweren Waffen kann man gleich wieder verkaufen, Gewehre und Explosivmunition sind einfach besser.

Nun setzt man die vorhandenen Wissenschaftler an die Arbeit und wartet darauf, daß das erste UFO auftaucht.

Gestaltung der Basen

Da man den Lageplan der eigenen Basen selbst gestalten kann, bietet es sich an, die Module so anzuordnen, daß die Basis im Fall eines Angriffs der Außerirdischen leicht zu verteidigen ist. Die Außerirdischen können lediglich durch den Fahrstuhlschacht und die Hangare in die Basis eindringen. Ordnet man die Hangars am Rand nebeneinander an und verbindet sie mit dem Rest der Basis einzig durch den Fahrstuhlschacht, so hat man dort ein sehr leicht zu verteidigendes Nadelöhr geschaffen. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, daß man sich die anfänglich sehr teuren Module zur Basisverteidigung sparen kann. Nimmt man die notwendigen Modifikationen auch an der ersten Basis vor, so kann diese beispielsweise so aussehen:

Forschung und Entwicklung

Grundsätzlich ist es ausreichend, die Forschungskapazitäten auf zwei Labore mit insgesamt 100 Wissenschaftlern zu begrenzen. Einige Projekte sind für das Überleben der eigenen Leute und das Erfüllen der Missionen wichtiger als andere. Die ersten Forschungsziele sollten also sein:

- Laserwaffen (bis zum Lasergewehr)
- Verbandskasten
- Außerirdische Legierungen und Elerium-115
- Rüstungen
- Betäubungsbombenwerfer
- UFO Navigation und Triebwerk (danach UFO Konstruktion)

Außerdem sollten Gefangene sofort untersucht werden, sonst kann es passieren, daß sie plötzlich nicht mehr zur Verfügung stehen. Hier sind besonders Ingenieure, Anführer und Kommandeure (nur in Schlachtschiffen und Basen zu finden) interessant.

Hat man diese Bereiche erforscht, kann man sich relativ gelassen den anderen Bereichen zuwenden. Sehr nützliche Einrichtungen sind der Hyperwellenentschlüßler und das Psi-Labor, sobald die Möglichkeit auftaucht, diese zu erforschen, sollte man ihnen unbedingt Vorrang geben.

Produktion

Für jede Werkstatt sollte man etwa 20-25 Ingenieure einstellen. Mit zwei Modulen hat man schon eine volle Schiffswerft, mehr als zwei davon braucht man aber nicht. Hier eine Liste

Projekt	Typ	benöt. Platz	Arbeits- stunden	Kosten (in 1000)	andere Bedingungen
Blaster Bomb	ammo	3	220	8	3E
Heavy Plasma clip	ammo	4	80	6	3E
Plasma Pistol clip	ammo	4	60	2	1E
Plasma Rifle clip	ammo	4	80	3	2E
Stun Bomb	ammo	2	200	7	1E
Flying Suit	armour	16	1400	58	5A, 16E
Personal Armour	armour	12	800	22	4A
Power Suit	armour	16	1000	42	5A, 5E
AVENGER	craft	36	34000	900	120A, 2 Power, 1 Navig
FIRESTORM	craft	30	14000	400	65A, 1 Power, 1 Navig
LIGHTNING	craft	34	18000	600	85A, 1 Power, 1 Navig
Fusion Ball	craft ammo	6	600	28	4E
Fusion Ball Launcher	craft weapon	6	400	242	
Laser cannon	craft weapon	6	300	18h	
Plasma Beam	craft weapon	8	500	226	15E
Med Kit	equipment	4	420	28	
Mind Probe	equipment	4	1200	262	1E
Motion Scanner	equipment	4	200	34	
Psi Amp	equipment	4	500	60	1E
Hovertank/Plasma Cannon	HWC	30	1200	850	5A, 30E
Hovertank/Fusion Launcher	HWC	30	1400	900	8A, 25E
Tank/Laser cannon	HWC	25	1200	500	
HWP Fusion Bombs	HWC ammo	25	400	15	8A, 5E
Alien Alloys	parts	10	100	3	
UFO Navigation	parts	18	1600	150	3A
UFO Power	parts	22	1400	130	5A, 16E
Alien Grenade	weapon	2	200	6,7	2E
Blaster Launcher	weapon	5	1200	90	1A
Heavy Laser	weapon	4	700	32	
Heavy Plasma	weapon	4	1000	122	1A
Laser Pistol	weapon	2	300	8	
Laser Rifle	weapon	3	400	20	
Plasma Pistol	weapon	3	600	56	1A
Plasma Rifle	weapon	4	820	88	1A
Small Launcher	weapon	3	900	78	1A

sämtlicher zu produzierender Gegenstände (E steht für eine Einheit Elerium-115, A für eine Einheit Außerirdischer Legierungen.):

Finanzen

Im Laufe des Spiels sollte man dafür sorgen, daß die Einnahmen durch den Staatenbund die laufenden Ausgaben zumindest annähernd decken. Verabschiedet sich ein Land aus der Finanzierung, so ist dies ein sicheres Indiz dafür, daß die Aliens dort eine Basis gebaut haben. Also entweder Flugzeuge patrouillieren lassen oder selbst eine Basis bauen.

Die im Vergleich höchsten Kosten entstehen durch das wissenschaftliche und technische Personal und die Miete für die Flugzeuge. Das Personal kostet jeden Monat die Hälfte der Anschaffungskosten, die Abfangjäger und Skyranger sogar den vollen Anschaffungspreis. Wenn die ersten neuen Flugzeugtypen gebaut sind und man genügend Elerium-115 hat, kann eine Menge Geld durch den Verkauf der alten Flugzeuge eingespart werden.

Die Neuanschaffungen kann man danach immer noch relativ einfach aus dem Verkauf der erbeuteten Waffen und Gegenstände finanzieren. Um einen noch unbekannten Gegenstand zu erforschen, muß man aber noch mindestens einen in der Basis haben! Also nicht ein Artefakt verkaufen, das gerade noch im Labor bearbeitet wird!

Da dies die lukrativste Einnahmequelle ist, sollte man in den Schiffen ein wenig behutsam mit Explosivmunition umgehen. Man kann sich mit ein paar unachtsamen Schüssen durchaus um ein paar Millionen bringen.

hangar		hangar		hangar	
		access lift			
large radar	small radar	stores	lab	workshop	psi-lab
	alien containment	stores	living quarters	living quarters	

Personal

Die frühe Auswahl der richtigen Leute ist sehr wichtig, um sich im späteren Verlauf des Spiels einigen Frust zu ersparen. Sobald man die Soldaten eingestellt hat, sollte man sich ihre Werte ansehen. Besonders wichtig sind die Werte Mut und Reaktion, da diese im Verlauf des Spiels kaum gesteigert werden können. Mut gibt die Neigung eines Soldaten an, in Panik zu verfallen, wenn seine Moral unter 50 fällt; Reaktion die Geschwindigkeit, mit der auf plötzlich auftauchende Außerirdische in deren Bewegungsmodus geschossen werden kann. Sobald man ein Psi-Labor gebaut hat, sollte man seine besten Leute hineinschicken und darauf testen, ob sie eine psionische Stärke von 50 oder mehr haben. Verfügen sie nicht mindestens über diese psionische Defensivkraft, kann man sie gleich in die entlegenste Basis zum Kartoffelschälen beordern, gegen die Endgegner sind sie nämlich keinen Pfifferling wert. Der Ausbau der offensiven psionischen Stärke ist im Vergleich dazu nicht so wichtig. Den psionischen Verstärker kann man etwa ab einer psionischen Fähigkeit von 50 sinnvoll einsetzen. Leider gelten auch Außerirdische unter psionischer Kontrolle nicht als gefangengenommen, man muß sie also trotzdem betäuben. Leider verschwinden auch die Aliens auf Nimmerwiedersehn, die sowohl betäubt als auch kontrolliert sind!

Als letztes Kriterium ist die Fähigkeit, akkurat mit Schußwaffen umzugehen interessant. Diese Fähigkeit kann zwar auch im Laufe des Spiels gesteigert werden, aber bei weitem nicht so schnell wie Zeiteinheiten, Energie und Stärke. Der Wurfwert ist relativ uninteressant, da der Einsatz von Granaten nicht so häufig vorkommt (es dauert zu lange, sie zu zünden). Die Möglichkeit, die Namen zu ändern, kann man sich zunutze machen, indem man eigene Kürzel hinzufügt, um die Fähigkeiten eines Soldaten zu kennzeichnen. Interessant sind hier der Schußwaffenwert (z.B. "S" für Scharfschützen ab einem Wert von 70) und die Stärke (erst ab einem Wert von ca. 40 können schwere Waffen ohne Zeitverlust getragen werden) sowie der Dienstgrad (höhere Dienstgrade sind meist in allen Belangen besser, auf dem Ausrüstungsbildschirm kann man sie aber nicht identifizieren). Eine Zeile kann dann z.B. so aussehen: Igor Chukarin S43 Fw.

Ausrüstung

Wie sieht die optimale Ausrüstung eines Soldaten aus? Üblicherweise trägt der durchschnittliche X-Com Soldat eine Fernwaffe und mehrere Granaten (z.B. zwei normale und eine Rauchgranate). Als Standardwaffe hat sich das Lasergewehr bewährt. Es gibt zwar durchschlagskräftigere Waffen, doch zeichnet es sich dadurch aus, daß die Bedienung nur einen geringen Zeitaufwand und vor allem keine zusätzliche Munition erfordert. Plasmawaffen können zusätzlich benutzt werden, doch verbraucht die Munition immer das knappe Elerium 115. Zusätzlich sollten einige erfahrene (bzw. starke) Soldaten schwere Waffen mit sich führen. Raketenwerfer überzeugen zwar durch hohe Durchschlagskraft, sie müssen aber nach jedem Schuß nachgeladen werden, so daß die Anzahl der Schüsse auf vier pro Mission begrenzt ist (eine in der Waffe, drei im Rucksack), es sei denn, der Schütze begibt sich zurück zum Einsatzfahrzeug, um zusätzliche Munition zu holen. Im Einsatz gegen große UFOs oder Basen sollten unbedingt die kleinen Betäubungsraketenwerfer mitgenommen werden, um Anführer und Kommandeure gefangenzunehmen. Mindestens die Hälfte der Soldaten sollte mit einem Verbandskasten, die Dienstgrade können mit Bewegungsmeldern ausgerüstet werden. Je nach Produktionskapazität und Verfügbarkeit von Elerium 115 können die Rüstungen von der Qualität der Soldaten abhängig

gemacht werden: Personal Armour für einfache Soldaten, Power Suits für Feldwebel und verdiente Gefreite und Flying Suits für die Dienstgrade darüber. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, daß man auf dem Einsatzbildschirm auf den ersten Blick Qualitätsunterschiede der Soldaten erkennen kann. Bei Nachtaktionen darf natürlich die obligatorische Leuchtgranate nicht fehlen.

Luftkampf

Obwohl die meisten Schiffe der Außerirdischen schneller sind als der Abfangjäger und auch die später entwickelten Schiffe, fliegen sie oft ein Suchmuster ab und werden dadurch erreichbar. Der Vorteil des Abfangjägers ist seine extreme Reichweite, so daß es sich lohnen kann, ihn auf ein UFO anzusetzen, das anfangs schneller fliegt als er. Sollte es zum Luftkampf kommen, ist es wichtig, den aggressiven Angriff zu wählen, denn die UFOs fliegen einfach aus dem Waffenbereich heraus, wenn sie zuviel Schaden nehmen.

Gegen Ende des Spiels kann es sich lohnen, immer einen Avenger mit Plasmakanone und Fusionskugelwerfer parat zu haben. In dieser Konfiguration kann er es mit jedem Schlachtschiff aufnehmen. Das Problem ist, daß der Avenger danach für einige Tage repariert werden muß. Deshalb sollte man in der Hauptbasis durchaus mehrere Avenger stationiert haben. Weiterhin zu beachten ist hier, daß die Fusionskugelwerfer extrem viel Elerium-115 verbrauchen. Man sollte sie daher nur gegen wirklich große Schiffe einsetzen. Gegen die kleineren UFOs sind auch die guten alten Stingray- und Avalanche-Raketen angemessen. Die auf Dauer nervigen Nachteinsätze kann man bei abgeschossenen UFOs vermeiden, indem man sein Schiff nahe der Absturzstelle kreisen (patrouillieren) läßt, bis der Tag anbricht. Sicherheitshalber sollte man vorher abspeichern.

Taktik für Bodeneinsätze

Grundsätzlich lassen sich die Missionen in zwei Arten unterteilen: Angriff und Verteidigung. Hat man die Basen nach dem angegebenen Muster gebaut, sollte die Verteidigung kein Problem sein. Hier bietet sich außerdem der Einsatz von Annäherungsgranaten an, auf die man bei Offensivaktionen verzichten sollte. So lange man noch keine Rüstungen hat, sollte man bei Angriffen auf die Aliens sehr vorsichtig sein. Am Anfang ist der Einsatz eines Panzers sehr nützlich. Dieser zieht die ersten Schüsse der Außerirdischen auf sich, während man die Soldaten aus dem Schiff in Positionen rund um das Schiff bringt. Sind alle Soldaten draußen, muß die Gegend erkundet werden. Hierbei geht man lieber etwas zu langsam und vorsichtig vor, als daß man plötzlich vor einem Alien steht und keine Zeit mehr zum Schießen hat! Also unbedingt darauf achten, daß die Zeitreservierung eingeschaltet ist (sie schaltet sich mit jedem neuen Turn wieder ab). Außerdem sollten Deckungen so gut wie möglich ausgenutzt und am Ende der Bewegung abgehockt werden, auch wenn dies den Angriff verzögert.

Manchmal sind Aliens in ein Gebäude eingedrungen und schießen aus den Fenstern oder sogar vom Dach. Die Fenster lassen sich hervorragend mit schweren Waffen (wenn die Wände aus Holz sind) "erweitern" und das Problem eines Aliens auf dem Dach wird durch eine Granate meist sehr befriedigend gelöst. Nach dem gleichen Prinzip kann man die schweren Waffen zur "Flurbereinigung" einsetzen. Nach dem Beschuß mit Explosivgranaten oder Raketen wird kaum ein Alien dazu in der Lage sein, sich noch in einem Holzhaus oder einer Obstplantage zu verstecken. In dicht bewachsenen Gegenden wie Dschungel oder Wäldern muß man aufpassen, daß das Geschoß nicht auf ein Hindernis in der unmittelbaren Umgebung trifft und sich vielleicht der Schütze oder ein anderer X-Com Soldat im Explosionsradius befindet.

Ist das Gelände um das Raumschiff herum gesichert (sollte man komplett absuchen, um sich hinterher den Rücken freizuhalten und unliebsame Überraschungen zu vermeiden), kann man in das Raumschiff eindringen. Hier ist der Einsatz eines Bewegungsmelders sinnvoll. Es kann vorkommen, daß die Außerirdischen nur auf Eindringlinge warten und fast sofort anfangen zu

schießen. Eine Methode trotzdem ohne Verluste einen solchen Raum einzunehmen, ist diese: Vor der Tür bereiten ein oder zwei Soldaten eine Granate vor (auf 0 eingestellt), ein weiterer mit guter Reaktion sichert die Tür, für den Fall, daß die Aliens herauskommen. Im nächsten Turn öffnet ein Soldat die Tür, zieht sich aber sofort wieder zurück. Danach werfen die anderen die Granaten von außen durch die geöffnete Tür. Die Aliens sind nach dieser Aktion meistens Geschichte. Sobald die Zeiteinheiten angestiegen sind, kann man natürlich oft in einer Aktion eine Tür öffnen und die Aliens dahinter bekämpfen. Bei größeren Schiffen sollte man eine ausreichende Anzahl von Soldaten bereitstellen. Wenn mehrere Aufzüge zugänglich sind, sollten mehrere Soldaten gleichzeitig auf die nächste Ebene vordringen. Dort muß man erst die vorhandenen Aliens bekämpfen und danach noch genügend Zeiteinheiten übrig haben, um nach allen Seiten zu sichern.

Wichtig: Den Rücken freihalten! Wenn man sich nicht sicher ist, ob man wirklich alle Aliens erwischt hat, wenigstens einen Mann in eine andere Richtung blicken lassen, denn im Rücken sind die Rüstungen am schlechtesten gepanzert.

Mit diesen Tips sollte es möglich sein, UFO – Enemy Unknown auch auf dem schwierigsten Level relativ mühelos durchzuspielen. Wie immer gilt auch hier: Save early - save often! Viel Spaß beim Retten der Erde!

Ultima 8 – Pagan

Marco Feikert aus Kaiserslautern konnte uns mit seiner Komplettlösung restlos überzeugen.

Die Ankunft

Sanft auf Pagan gelandet, trifft man am Strand zuerst auf den Fischer Devon, der einen mit Informationen über die Welt versorgt und vorschlägt, nach Ost-Tenebrae zur Bibliothek zu gehen, wo sich Bentec aufhält. Im Westen auf dem Steg, findet gerade eine Exekution statt, bei welcher man als unbeteiligter Beobachter zugegen ist. Ist diese vollzogen, wendet man sich nach Norden und geht in die Stadt und sucht die Bibliothek.

Die Bibliothek ist gefüllt mit Büchern, die man sich alle mal ansehen sollte. Bentec rät einem, das Plateau aufzusuchen, wo der Zauberer Mythram lebt. Er soll einem helfen können, Pagan wieder zu verlassen. Nun kann man sich in der Stadt etwas umsehen.

Allgemeines zu Tenebrae

– Einige Häuser sind verschlossen. Sie lassen sich unter Umständen betreten, falls man auf das Dach klettert und dort nach einer Treppe sucht. Ist eine Tür oder eine Kiste in einem Haus verschlossen, sollte man sich sehr genau umsehen. Schalter für die Türen sind sehr leicht zu übersehen. Schlüssel findet man an allen möglichen und unmöglichen Stellen in den Häusern,

– Rhian (siehe Karte) ist die Frau von Toran. Sie verkauft Kleider und kauft gefundene Edelsteine, womit man Geld verdienen kann,

– Salkind, der Diener von Mordea, lebt im Südosten des Ostteils der Stadt. Um an die Schatzkiste in dessen Haus zu gelangen, sollte man dieses genau nach Schaltern und Schlüsseln absuchen. Sie enthält 300(!) Geldstücke,

– In der Taverne trifft man auf Jenna und Orlok,

– Darion ist der Waffentrainer. Für Geld kann man bei ihm seine Statwerte erhöhen. (Was aber nicht viel bringt, gegen Monster kämpfen ist besser und billiger),

– Aramina, Mordeas Kammerdienerin, hält sich zur Zeit der Blutwache (Bloodwatch) in ihrem Haus auf,

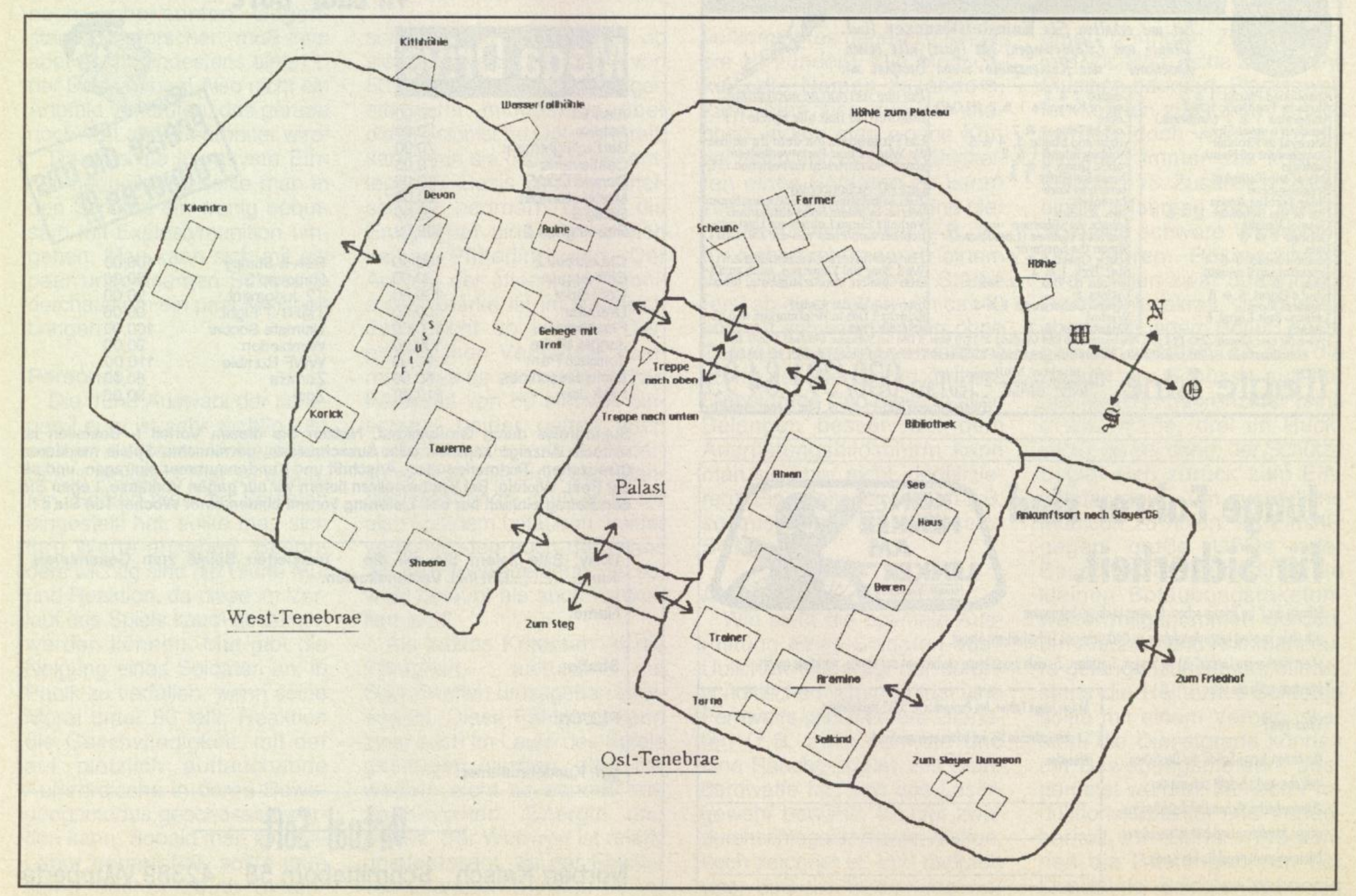
– Im Westteil gibt es eine Ruine. Räumt man ein paar Bretter weg, kann man sich in den Keller herunterfallen lassen, wo man etwas Geld findet,

– Korick verkauft Waffen und Rüstungen,

– Das Haus auf dem See läßt sich über das Dach betreten.

Mythram

Tenebrae wird in nördlicher Richtung verlassen. Dort trifft man auf die Farmer Gwillon und Conrinth, die einem erzählen, daß ihr Sohn Cyrrus zur Insel Silberfels (Argentrock Isle) gegangen ist, um Heiler zu werden. Im Osten der Farmer findet man eine Höhle, die durch eine größere Menge Holzstücke verschlossen ist. Im Norden befindet sich der Ein-



gang zur Höhle, welche zu Mythrams Plateau führt. In dieser findet man zuerst einen See mit ein paar Plattformen, welche durch ein paar Sprünge leicht zu überwinden sein sollten. Auch befindet sich am See eine Kiste mit Schriftrollen mit Zaubersprüchen. Um von der Kiste wieder auf die Plattform im See zu gelangen, nicht springen, sondern gehen. Der Avatar macht einen Schritt und landet auf der Plattform.

Hat man den See hinter sich gelassen, muß man etwas klettern. Danach trifft man auf ein paar Zombies (am besten vorbeilaufen) und einen Durchgang, der von einem Energiestrahl durchlaufen wird. Hier muß man im richtigen Moment hindurchrennen. Danach findet man einen Hebel und eine Hängebrücke.

Der Hebel bewirkt nichts, wenn man ihn betätigt, also überquert man die Hängebrücke und findet weitere sieben Hebel. Die hinteren sechs sollte man der Reihe nach betätigen. Bei jedem muß sich die Winde drehen, bevor man mit dem nächsten weitermacht (Der mittlere ist nur ein Rückstellhebel). War man erfolgreich, rumpelt die Erde und der Hebel, der vor der Hängebrücke ist, läßt sich betätigen und die Gitter im Westen sind verschwunden. Geht man nun in diese Richtung, hat man bald den Höhlenausgang erreicht und befindet sich auf dem Plateau von Mythram.

Im Norden befindet sich ein weiterer Höhleneingang. In dieser Höhle befindet sich eine große verschlossene Tür und in einer Kiste findet man eine magische Waffe. Hat man das Plateau in Augenschein genommen; Vorsicht vor den roten Pilzen, betritt man Mythrams Haus. Hier müssen wieder ein paar Durchgänge mit Energiefeldern überwunden werden. Im Haus erzählt Mythram ein paar wichtige Dinge und verkauft einen Zauberspruch und Zutaten dafür. Die Bücher auf der ersten Etage sollte man sich mal ansehen und im Erdgeschoß findet man eine weitere magische Waffe, einen Dolch. Weiterhin erhält man von Mythram einen Gegenstand, mit welchem man teleportieren kann. Hierzu sollte man die Teleporterplattform in Mythrams Haus und auch die in Tenebrae (Palast, 1. Etage) betreten haben. Hiermit werden die Teleporter aktiviert und benutzbar, und man kann sich direkt zurück nach Tenebrae transportieren lassen.

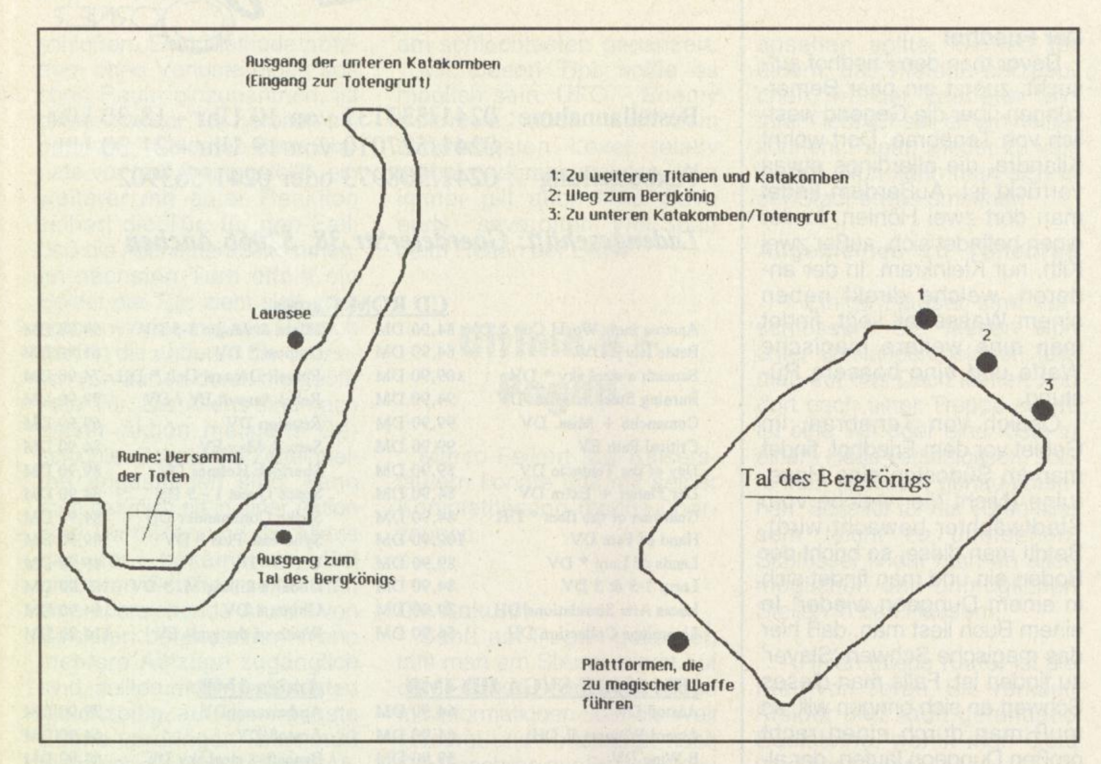
Der Friedhof

Bevor man den Friedhof aufsucht, zuerst ein paar Bemerkungen über die Gegend westlich von Tenebrae. Dort wohnt Kilandra, die allerdings etwas verrückt ist. Außerdem findet man dort zwei Höhlen. In der einen befindet sich, außer zwei Kith, nur Kleinkram. In der anderen, welche direkt neben einem Wasserfall liegt, findet man eine weitere magische Waffe und eine bessere Rüstung.

Östlich von Tenebrae, im Gebiet vor dem Friedhof, findet man im Südosten eine Hausruine (Nicht die, welche vom Stadtwächter bewacht wird). Betritt man diese, so bricht der Boden ein und man findet sich in einem Dungeon wieder. In einem Buch liest man, daß hier das magische Schwert 'Slayer' zu finden ist. Falls man dieses Schwert an sich bringen will, so muß man durch einen recht großen Dungeon laufen, der allerdings nicht sonderlich schwer ist. Den vielen dort befindlichen Monstern sollte man aus dem Weg gehen.

Im Gebäude auf dem Friedhof trifft man nun auf Lothian, die im Sterben liegt und Vividos. Leider hat Mordea den Zeremoniendolch gestohlen und dieser muß wiederbeschafft werden. Um an den Dolch zu gelangen, muß man Aramina in ihrem Haus aufsuchen und überzeugen, daß sie einem den Schlüssel zu Mordeas Schatzkammer gibt. Den Schlüssel, welche die Tür zu Mordeas Schlafzimmer aufschließt, findet man im Thronsaal unter dem Kissen mit dem Totenkopf darauf. Mordeas Schlafzimmer sollte natürlich nur betreten werden, wenn sie nicht gerade darin ist. Mit dem gefundenen Dolch kehrt man zurück auf den Friedhof und wird Zeuge einer netten Zeremonie.

Da Vividos nun der neue Nekromant ist, nimmt er einen als Lehrling an, und man muß ihm Henkersmaske (Pflanze) und Holz besorgen. Das Holz befindet sich in der Nähe der Ruine in West-Tenebrae (kleine längliche Stöcke) und die Henkersmaske befindet sich in der Landschaft zwischen dem Friedhof und Ost-Tenebrae. (Kleine Talsenke mit Erhebung darin. Schwarze Pflanze in Pfeilform). Nun wird man offiziell als Lehrling angenommen und erhält die ersten beiden Zaubersprüche (Zaubersprüche lassen sich erst benutzen, wenn man sie erhalten hat, auch wenn die anderen schon



in der Anleitung aufgeführt sind) und den Auftrag, in den Katakomben die früheren Nekromanten aufzusuchen.

In Tenebrae haben sich die Dinge inzwischen nicht so gut entwickelt. Bentic wurde umgebracht und Devon gefangengenommen. Er befindet sich im Gefängnis unterhalb des Palastes. Um ihn zu befreien, muß man die Unterlagen finden, an welchen Bentic zuletzt gearbeitet hat. Diese befinden sich ebenso unterhalb des Palastes in einem Raum ohne Zugang. Ein Durchgang läßt sich nur mittels des Secret Door-Zauberspruchs öffnen, den man von Mythran kaufen kann. So erhält man Bentecs Buch. Leider wird man direkt danach verhaftet und zur Exekution von Devon geführt. Macht man nun ein paar (nicht zu verletzende) Bemerkungen, so wenden sich die Anwesenden gegen Mordea, und Devon wird der neue Herrscher von Tenebrae.

Die Katakomben

Östlich vom Haus des Nekromanten befindet sich ein weiteres Gebäude innerhalb einer Umzäunung. In diesem muß man den 'Offene Erde' (Open Earth) Zauberspruch benutzen (Man nehme einen Beutel, lege die richtigen Zutaten für den Spruch hinein und wende den von Vividos erhaltenen Zauberstab auf den Beutel an. Schon hat man den Zauberspruch fertig). Danach bildet sich eine Öffnung in der Wand, der Eingang zu den Katakomben ist frei.

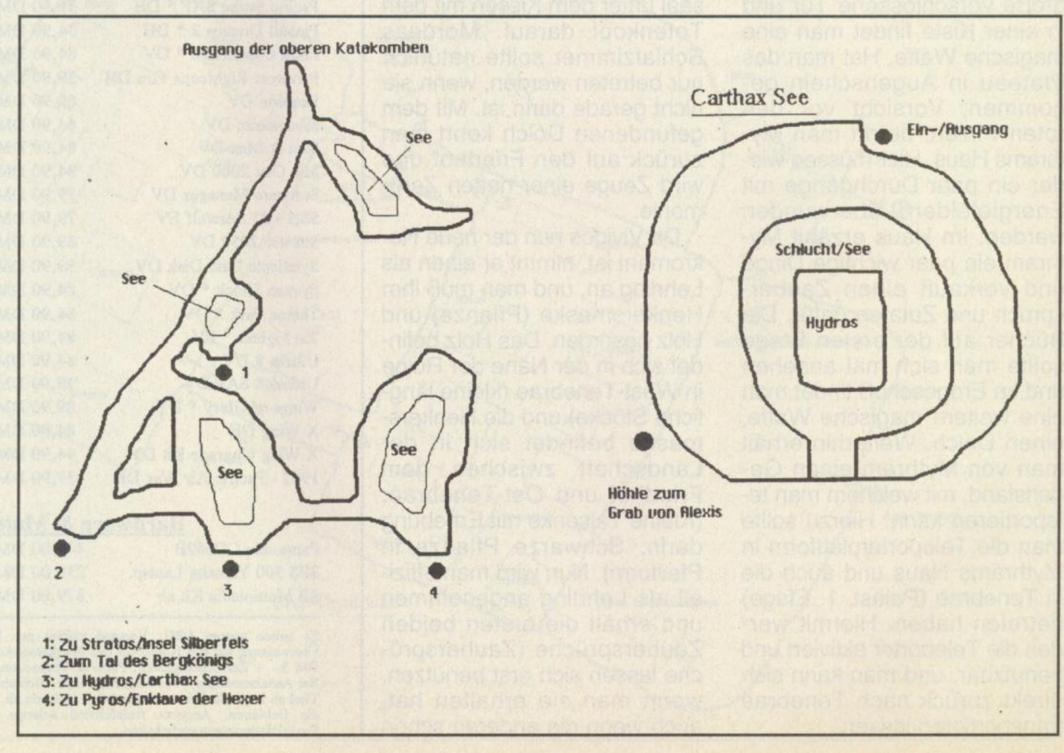
Hier sollte man sich zuerst etwas umsehen und durch die Gegend laufen (Man findet zwar nicht sonderlich viel, aber ein paar Dinge sind doch recht brauchbar). Vor Wasserpfützen auf dem Boden sollte man sich in acht nehmen, da dort der Boden einbricht. Etwa im Nordosten befindet sich eine kleine separate Kammer (Man wende sich nach Norden und laufe dann Richtung Osten an der nördlichen Wand entlang). Betritt man diese, so stürzt der Boden ein und man befindet sich in einem Höhlengebiet, in welchen man auf die Nekromanten treffen wird.

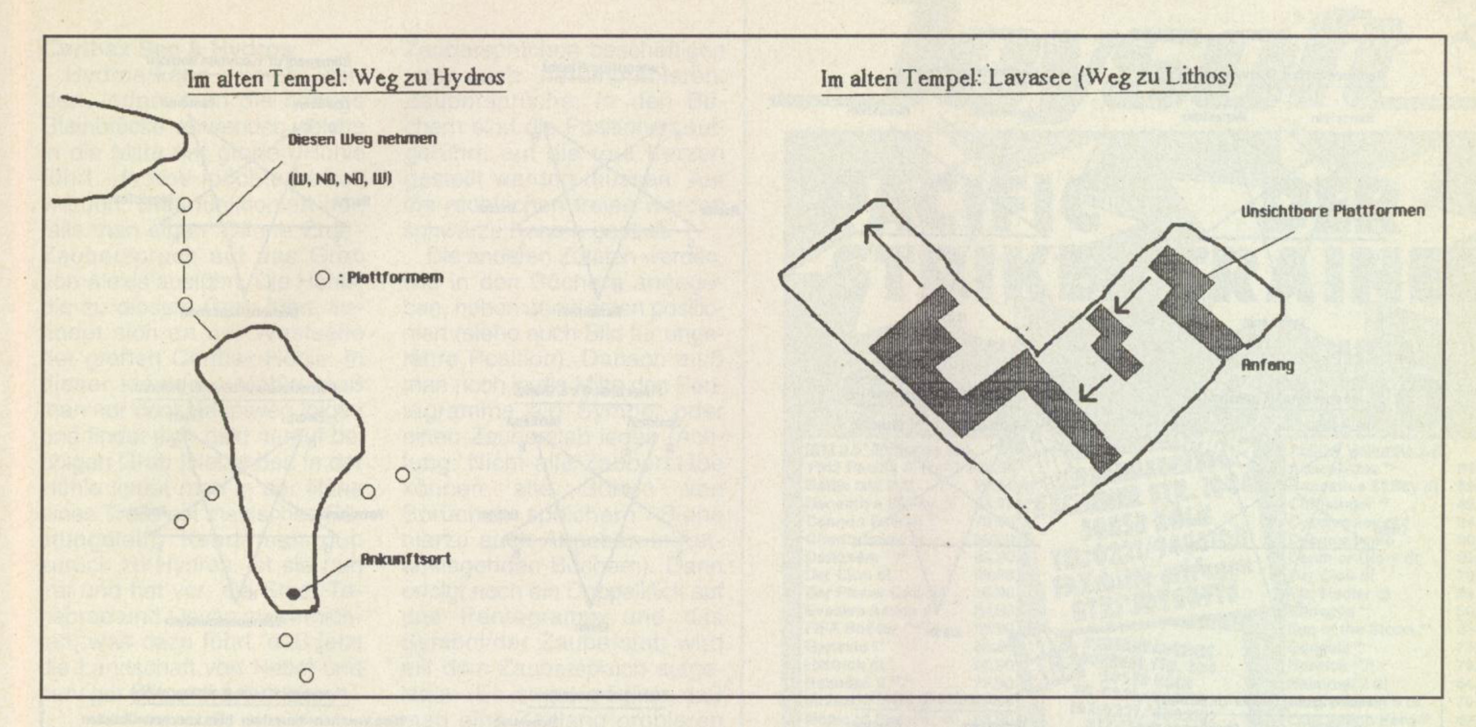
Diese findet man jeweils auf einem Altar und auf jeden muß der 'Seance' (Death Speak) Zauberspruch angewendet werden. Von jedem erhält man einen neuen weiteren Zauberspruch. Die Gegend ist linear aufgebaut und stellenweise muß man die gerade erhaltenen Zaubersprüche verwenden. Zutaten für die Zaubersprüche sollte man sammeln, man kann nicht davon ausgehen, daß man immer die benötigten zur rechten Zeit findet. Der Teleportgegenstand, den man von Mythram erhalten hat, funktioniert hier nicht(!). An einer Stelle muß der 'Felsenhaut'-Spruch verwendet werden, da man sonst von einem Blitz getroffen wird und das Zeitliche segnet. An einer anderen Stelle gegen Ende des Gebietes wird ein Durchgang durch einen Flammenpfeilschuß versperrt. An diesem muß man vorbei (Nach Norden und dann nach Nordosten laufen). Hier hilft wieder der 'Felsenhaut'- oder 'Wiedergeburt' (Revive) Zauberspruch. Hat man alle Nekromanten besucht, erreicht man wieder die Katakomben. Nun schickt einen Vividos auf die Suche nach dem Bergkönig Lithos.

Der Bergkönig

Im Südosten der Katakomben befindet sich eine Tür (nicht die, welche in die unteren Katakomben führt. Diese ist noch verschlossen), welche in ein Höhlensystem führt. Läuft man nun an der westlichen Wand nach Süden, so erreicht man eine Tür, die zu einem Tal führt, das von drei Seiten von Bergen umschlossen ist. Im Süden dieses Tales befindet sich das Meer. An einer Stelle befinden sich ein paar Plattformen im Wasser, die den Weg zu einer guten magischen Waffe ebnen.

Direkt unterhalb des obigen Ausganges befindet sich eine große doppelte Flügeltür. Hinter dieser liegt der Weg zum Bergkönig (Noch eine weitere Tür befindet sich in der Nähe. Diese ist zur Zeit noch ohne Belang). Falls man den Schlüssel zur obigen Tür nicht hat, muß sie mit Hilfe eines Golems geöffnet werden. Der Golem





Zauberspruch muß auf ein Stück braune Erde angewandt werden. Auf Steinboden funktioniert er nicht. Dem Golem kann man nun befehlen, die Tür zu öffnen.

Ein paar Tips für den Weg zum Bergkönig:

– Im Norden des Einganges befindet sich ein Raum mit zwei Drachenstatuen und zwei Hebeln. Beide Hebel müssen betätigt werden. Danach befindet sich westlich des Einganges ein Brücke.

– Im weiteres Verlauf erreicht man eine größere Fläche, auf der sich viele Feuerpilze befinden. Südlich dieser Fläche findet man einen See mit einer kleinen Insel. In einem der Skelette auf der Insel findet man einen Schlüssel. Nördlich der Feuerpilze gibt es einen weiteren See. Hat man diesen überquert, sollte man sich an der nördlichen Wand halten. Ein sehr enger(!) Durchgang bringt einen näher zum Bergkönig. Ganz im Norden befindet sich eine kleine Insel mit ein paar interessanten Gegenständen. Das Symbol auf der Insel teleportiert einen zum Anfang des Höhlensystems zurück. Die Insel kann allerdings auch über die Schwebeplattformen wieder verlassen werden.

Nun sollte man schon fast vor dem Bergkönig stehen. In der Nähe von seinem Aufenthaltsort findet man einen weiteren Teleporter, der an den Anfang des Höhlensystems führt und einen weiteren der mit Mythrams Teleportergegenstand kompatibel ist. Danach geht es wieder zurück zu Vividos.

Die Pilgertour

Nun soll man auf eine Pilgertour gehen, um Moriens zu finden (Das Ganze soll hauptsächlich nur dazu dienen, daß man sich überall umsieht). Von Vividos erhält man den Schlüssel des Scion (Key of Scion), wobei man zuerst noch Lothian beerdigen muß, die sich an der Nordostecke des Gebäudes befindet. Mit obigem Schlüssel lassen sich nun ein paar weitere Türen öffnen.

Eine diese Türen befindet sich in den Katakomben und trägt die Aufschrift 'Towards fate do you travel' (Zu deinem Schicksal reist du). Ist diese mittels des Scionschlüssels geöffnet worden, erreicht man einen weiteren Abschnitt der Katakomben und kurz darauf ein weiteres Höhlensystem. Dieses muß nun gründlichst erforscht werden. Hierzu wieder ein paar Hinweise:

– Viele der Türen, die man findet, lassen sich mittels eines Golems öffnen,

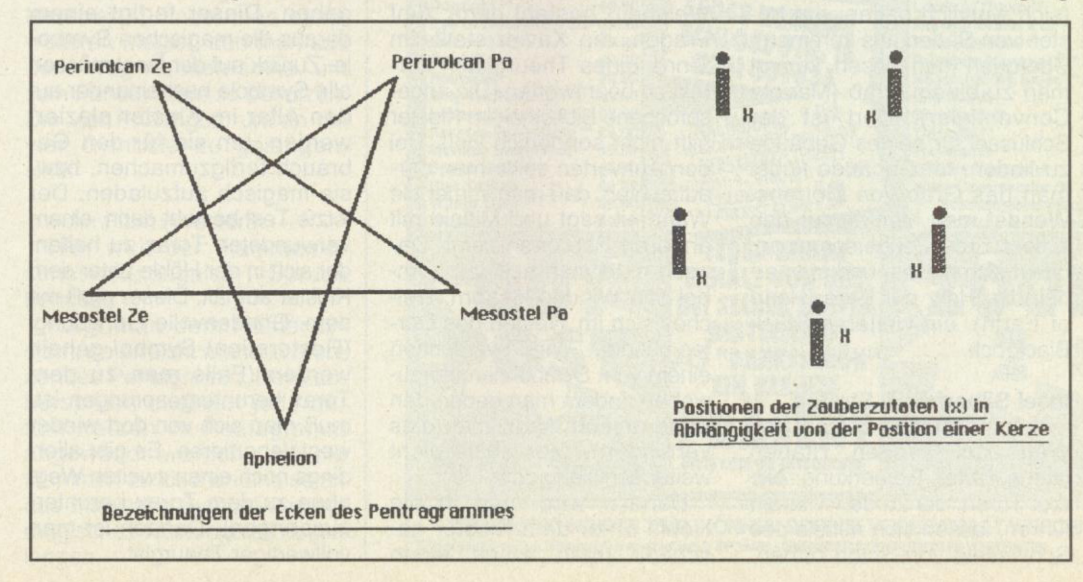
– An einer Stelle befindet man sich unter einem Grab, welches mittels des 'Offene Erde'-Zauberspruches geöffnet werden kann,

– An einer weiteren Stelle hatten die Programmierer mal wieder die tolle Idee, einen 'Türme von Hanoi' spielen zu lassen (Ist aber nicht unbedingt nötig). Die Treppe muß in der Mitte wieder aufgebaut werden. Um durch das Energiefeld am Ende der Treppe zu gelangen, hilft wieder der Felsenhaut-Zauberspruch.

Nun sollte man einen Raum erreicht haben, in welchem sich drei Statuen und ein Altar befinden. Um hier etwas zu erreichen, muß ein Zeremonienschild der Zealanen (in diesem Höhlensystem bzw. bei Mythram zu finden) auf den Altar gelegt werden (Dies ist in einem Buch nachzulesen). Nun sprechen die drei alten Götter zu einem und die Tür am Ende des Raumes wird geöffnet. Dort trifft man auf den Geist von Khumash-Gor. Mit diesem sollte man mittels des 'Ewiger Frieden'-Zauberspruchs kurzen Prozeß machen. Man findet ein magisches Schwert und ein Stück Blackrock (Obeliskenspitze). Beim Verlassen des Raumes erhält man noch einige Informationen von den drei Göttern.

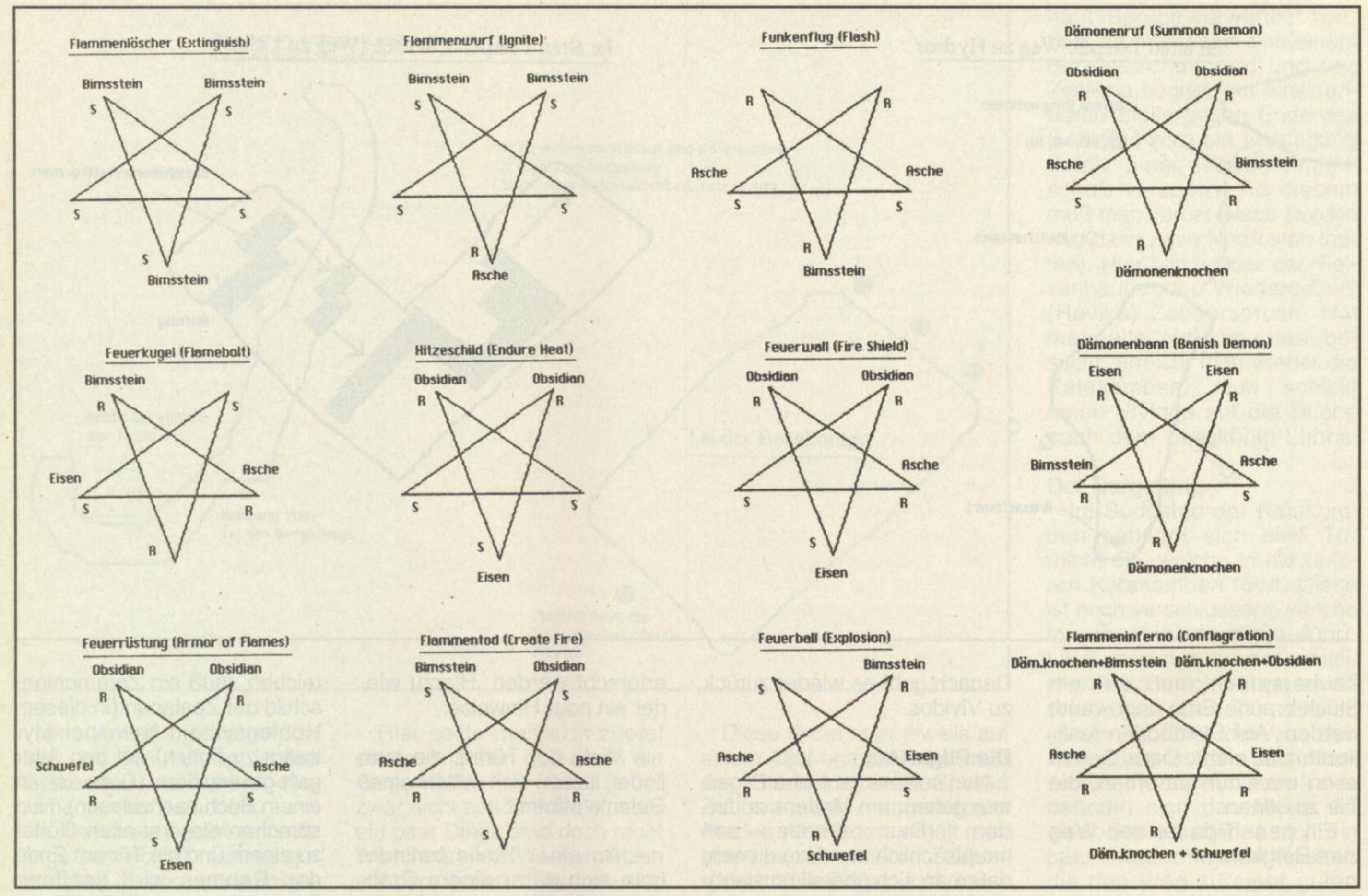
Das Herz der Erde

In den oberen Katakomben (Östliche Gegend) existiert eine weitere Tür, welche zu den unteren Katakomben führt. In diesen findet man wenig Interessantes, außer einem Ausgang



Bezeichnungen der Ecken des Pentragrammes

Positionen der Zauberzutaten (x) in Abhängigkeit von der Position einer Kerze



(Totengruft – Pit of Death) zu einem weiterem Höhlensystem. Verfolgt man dieses eine Zeit lang nach Süden, erreicht man eine Tür, welche in das Tal führt, in welchem auch die Tür zum Bergkönig zu finden war. Durchtritt man nicht die Tür, sondern läuft weiter nach Süden, erreicht man ein zerfallenes Gebäude (Versammlung der Toten – Conventicle of the Dead). Den Schlüssel zu der Tür muß man erst noch besorgen. Auf dem Weg nach Süden von den unteren Katakomben aus, ist man an einem Lavasee vorbeigekommen (sich westlich halten, am besten von Süden aus kommen). Überquert man diesen, kommt man zu einem Grab (Mariota Conventigler). Dort ist der Schlüssel für obiges Gebäude zu finden. Im Gebäude findet man das Grab von Moriens. Wendet man hier wieder den 'Offene Erde'-Zauberspruch an, öffnet sich dieses, und man erhält das Herz der Erde (Heart of Earth), ein weiteres Stück Blackrock.

Insel Silberfels & Stratos

Nun macht man sich auf den Weg zum zweiten Titanen (siehe Karte). Bemerkung: Alle drei Türen, die zu den Titanen führen, lassen sich mittels des Schlüssels von Scion öffnen. Meistens befindet sich vor den Türen noch irgendeine kleine Sperre. Hier sollte man sehr genau(!) nach kleinen Schaltern suchen, um die Sperre abzuschalten.

Zur Insel führt ein Holzbrücke. Auf dieser befindet sich eine kleine Siedlung, in welcher die Theurgisten leben, mit welchen man sich zuerst einmal unterhalten sollte. Auch findet man außerhalb der Dorfmauer eine weitere Teleporterplattform.

Da man Theurgist werden möchte, muß man einige Tests bestehen. Der erste (Test der Weisheit) besteht darin, fünf Fragen, die Xavier stellt, im Sinne eines Theurgisten korrekt zu beantworten (Die angesprochene Bibliothek im Kloster hilft nicht sonderlich viel). Bei den Antworten sollte man darauf achten, daß man immer die Wahrheit sagt und Mitleid mit anderen Personen zeigt. Danach muß man auf das Symbol des Windes klettern, welches sich im Westen des Dorfes befindet. Winde versuchen einem vom Symbol herunterzuwehen. Indem man gegen den Wind anläuft, kann man dies verhindern. Dies sollte nicht weiter schwierig sein.

Danach wird man in die Höhle unter dem Kloster geschickt (man erhält einen Schlüssel für die Tür), um Silber zu finden, welches für die Zaubersprüche nötig ist. Insgesamt benötigt man acht Silberklumpen (mind. zehn findet man, die Klumpen liegen so offen herum, daß man sie fast übersieht). Im Höhlensystem findet man ein kleines Haus, bei welchem der Secret Door-Zauberspruch von Mythram weiterhilft. In diesem findet man ein magisches Schwert, welches den Rüstungswert hochsetzt, wenn man es benutzt. Mit den gefundenen Silberklumpen muß man in Tenebrae zum Schmied (Korick) gehen. Dieser fertigt einem daraus die magischen Symbole. Zurück auf der Insel müssen alle Symbole nacheinander auf den Altar im Kloster plaziert werden, um sie für den Gebrauch fertigzumachen, bzw. sie magisch aufzuladen. Der letzte Test besteht darin, einem verwundeten Torax zu helfen, der sich in der Höhle unter dem Kloster aufhält. Dieser muß mit dem 'Gnadenvolle Genesung' (Restoration)-Symbol geheilt werden (Falls man zu dem Torax heruntergesprungen ist, muß man sich von dort wieder wegteleportieren. Es gibt allerdings noch einen zweiten Weg, ohne zu dem Torax herunterzuspringen). Danach ist man vollwertiger Theurgist.

Nun erfährt man, daß ein magisches Symbol von Xavier verschwunden ist. Um herauszubekommen, was wirklich vorgefallen ist, muß man mit Cyrrus sprechen. (Vorher 'Wahre Worte'-Zauberspruch benutzen). Er erzählt einem, wo Torwin zu finden ist. Dieser hat das magische Symbol. Er möchte seinen Vater retten, der damals von Mordea umgebracht worden ist. Redet man mit diesem, so hinterläßt er das magische Symbol und einen Ring und stürzt sich in die nassen Fluten. Man bringt das Symbol zurück zu Xavier und redet mit Stellos.

Nun macht man sich auf den Weg zu Stratos. Im Westen des Dorfes befinden sich auf einer Klippe zwei hohe Felsen. Von dort aus muß man in Richtung Westen abspringen. Man macht einen längeren Sprung und landet auf einer Plattform. Springt man nun immer weiter von Plattform zu Plattform, erreicht man früher oder später Stratos, die ein Gespräch mit einem führt. Im Besitz von Stratos befindet sich ein weiteres Stück Blackrock (Atem der Luft – Breath of Air). Dieses kann man jetzt schon an sich bringen, allerdings funktionieren danach keine Luft-Zaubersprüche mehr, also tun wir dies später.

Carthax See & Hydros

Hydros kann erreicht werden, indem man die richtige Steinbrücke verwendet, welche in die Mitte der großen Höhle führt. Hydros möchte befreit werden. Dies funktioniert nur, falls man einen 'Offene Erde'-Zauberspruch auf das Grab von Alexis ausführt. Die Höhle, die zu diesem Grab führt, befindet sich an der Westseite der großen Carthax-Höhle. In dieser kleineren Höhle muß man nur dem Hauptweg folgen und findet sich bald darauf bei obigen Grab (Nebenbei: In der Höhle findet man in der Nähe eines Trolls ein magisches Rüstungsteil). Kehrt man nun zurück zu Hydros, ist sie nun frei und hat vor, die Stadt Tenebrae und Devon zu vernichten, was dazu führt, daß jetzt die Landschaft von Nebel und nerviger Blitzerei erfüllt ist.

Die Enklave der Hexer & Pyros

(Im ganzen Gebiet funktioniert Mythrams Teleportergegenstand nicht.) Geht man bis zum äußeren Ende der Landspitze, welche in die Lava hineinragt, so blendet das Bild auf Beren um, der einem ein paar Informationen gibt. Nun muß der 'Luftschritt'-Zauberspruch angewendet werden und in Richtung von Beren gesprungen werden. Auf der anderen Seite angekommen, wendet man sich nach Westen. Dort findet man einen Wasserlauf und auf dessen anderer Seite einen weiteren Höhlendurchgang, der zur eigentlichen Enklave der Hexer führt.

In der Enklave findet man die Wohnhäuser der vier Akolyten Vardion, Beren, Gorgond und Bane. Außerdem die Bibliothek, eine weitere Teleporterplattform und ein paar Lehrlinge. Bane hat die Ahnung, daß Vardion gegen den Hexenmeister Malchir intrigiert und Vardion hat eine ähnliche Ahnung in Bezug auf Bane. Beide wollen vom jeweiligen anderen den wahren Namen wissen. Diese erfährt man im Gespräch mit beiden. Welchen wahren Namen man nun dem jeweils anderen verrät, ist egal, auf jeden Fall beißt darauf einer von beiden ins Gras. (Das Folgende bezieht sich darauf, daß Bane das Zeitliche gesegnet hat).

Nun wird man von Vardion als neuer Lehrling angenommen, da man für das Ritual, um Pyros anzurufen, fünf Hexer benötigt. Man erhält den Schlüssel zur Bibliothek. Dort kann man sich näher mit den Zaubersprüchen beschäftigen und auch herumprobieren. Zaubersprüche: In den Büchern sind die Positionen aufgeführt, auf die rote Kerzen gestellt werden müssen. Auf die rechtlichen freien werden schwarze Kerzen gestellt.

Die anderen Zutaten werden, wie in den Büchern angegeben, neben den Kerzen positioniert (siehe auch Bild für ungefähre Position). Danach muß man noch in die Mitte des Pentagramms ein Symbol oder einen Zauberstab legen (Achtung: Nicht alle Zauberstäbe können alle Sorten von Sprüchen speichern. Siehe hierzu auch Angaben in herumliegenden Büchern). Dann erfolgt noch ein Doppelklick auf das Pentagramm und das Symbol/der Zauberstab wird mit dem Zauberspruch aufgeladen (Es ist gut möglich, daß man eine Zeitlang probieren muß, bevor der erste Zauberspruch wirklich funktioniert).

Vardion möchte die drei Zaubersprüche Funkenflug (Flash), Feuerkugel (Flamebolt), Hitzeschild (Endure Heat) vorgeführt bekommen. Dies geschieht, indem man sie in seinem Haus auf seinem Pentagramm zusammenmischt. Ist diese Aufgabe erledigt, wird man zur Festung von Molchir geschickt (Steinbrücke im Westen). Dort trifft man auf Molchir und er erzählt, daß man vier magische Symbole finden muß. An den zwei Dämonen in der Eingangskammer sollte man vorbeilaufen.

Danach trifft man auf einen weiteren Dämon, mit dem man sich unterhalten kann. Man erhält weitere Informationen. Im Westen des Raumes befindet sich ein unsichtbarer Teleporter.

Im Westen der Höhle, welche man durch obigen Teleporter erreicht, findet man einen weiteren Magier, den man aus dem Weg räumen sollte, um sein Pentagramm zu benutzen. Die vier Prüfungen, um an die vier Symbole zu gelangen, sind:

– An Flam (Westen):

Hier wird der Flammenlöscher- (Extinguish-) Spruch benötigt.

Folgt man dem Höhlensystem, so erreicht man ein brennendes Pentagramm. Der Zauberspruch muß auf jede der fünf Kerzen im Pentagramm angewandt werden, um die Flammen zu löschen und so an das magische Symbol und ein magisches Rüstungsteil zu gelangen.

– Vas Sanct Flam (Süden): Hier wird der Feuerrüstung-(Armor of Flames-)Spruch benötigt. Hat man den Spruch benutzt, sollte man schnell durch das Höhlensystem laufen und sich in Richtung Südosten halten. In einem Gebiet, in welchem viele Skelette herumliegen, findet man das magische Symbol.

– Flam Por (Osten): Hier wird der Funkenflug (Flash)-Spruch unter Umständen benötigt. Das Gebiet ist auch ohne den Spruch zu bewältigen. Man findet hier sehr viele Stellen mit Feuerpilzen, so daß man sehr exakt steuern muß. Alternativ kann man den Windwall-Zauberspruch verwenden.

– Sanct Flam (Norden): Hier wird der Hitzeschild-(Fireshield)-Spruch benötigt. Dieses Gebiet ist nicht so leicht zu bewältigen. Man befindet sich zuerst in einem kleinen Labyrinth mit vielen Felsen und Stalagmiten, um welche man sich einen Weg herum suchen muß. Dabei muß man sich noch mit einigen Monstern abgeben. Kurz darauf sollte man vor einem Lavasee stehen. Hier ist obiger Zauberspruch zu benutzen. Man kann nun über die dunkelgelben Stellen der Lava gehen und sollte sich so springend nach Westen vorarbeiten, wo man eine Schatzkiste mit dem magischen Symbol darin findet.

Hat man alle vier Symbole, so befördert einen der Teleporter wieder zurück. Spricht man nun nochmals mit dem Dämonen, so erhält man Zutritt zu Molchirs Kammer (Abspeichern!).

Dieser möchte als Abschlußtest drei Zaubersprüche vorgeführt bekommen. (Feuerkugel (Flamebolt), Feuerball (Explosion), Dämonenruf (Summon Demon)). (Es ist möglich, daß der Dämonruf-Zauberspruch nicht direkt funktioniert. In diesem Fall wieder den vorherigen Spielstand einladen). Außerdem sollte man einen Dämonenbannspruch parat haben, da Molchir auch einen Dämonen erzeugt, von welchem man angegriffen wird. Ist der Dämon erledigt, so nimmt man an der Anrufung von Pyros teil.

Nun kehrt man zu Molchir in die Festung zurück, der sofort angreift, was man sich natürlich nicht gefallen läßt. Hat man ihn erledigt, findet man in seiner Leiche ein Buch und ein weiteres Stück Blackrock (Zunge der Flamme – Tongue of Flame). Mit diesem im Rucksack wandert man nun zu dem Pentagramm, von welchem Pyros gerufen worden ist und betritt es. Dadurch wird Pyros freigelassen und Feuer beginnt, vom Himmel zu fallen.

Jetzt besorgt man sich noch den Atem der Luft (Breath of Air) Blackrock von Stratos. Also zurück zur Insel Silberfels und zur Plattform, von welcher aus man zu Stratos gesprochen hat. Dort benutzt man den 'Energie der Enthüllung'-Zauberspruch (Reveal) und ein Podest erscheint. Auf dieses wendet man nun den 'Schwebender Diener'-Spruch (Aerial Servant) an und erhält das nächste Stück Blackrock.

Auch Devon kann man nun im Palast von Tenebrae nach dem Stück Blackrock von Hydros fragen. Man erhält den Schlüssel zu einer Kiste, die im Südwesten des Palastes zu finden ist. Diese enthält die Träne der Meere (Tear of the Seas), das letzte Stück Blackrock. Nebenbei kann man Rhian noch die tragische Nachricht vom Tod ihres Sohnes bringen.

Jetzt geht es zu Mythram. Diesen kann man nun auf die gefundene Teile ansprechen und man bekommt gesagt, daß man in einem Buch lesen soll, was weitere Informationen beinhaltet. Dieses findet man auf der ersten Etage. Danach verkauft einem Mythram den 'Travel Ether'-Zauberspruch, mit welchem man Pagan verlassen kann, für 250 Geldstücke. Wendet man ihn an, bzw. das Buch, welches ihn beinhaltet, so landet man im alten Tempel, der damals von den Titanen zerstört worden ist. (Von hier aus kann man nicht mehr nach Pagan zurückkehren.)

Das Verlassen von Pagan

Im Tempel gibt es vier Zugänge zu den Gebieten der jeweiligen Titanen. Hat man einen der Titanen gefunden, so muß das zugehörige Stück Blackrock auf diesen angewendet werden, man kommt frei, das Blackrockstück wird magisch aufgeladen und man landet wieder im Tempel.

– Westen: Luft (Stratos): Hier muß man sich in nördlicher Richtung vorarbeiten, wobei man die magischen Ausrüstungsteile nicht weiter beachten sollte.

– Norden: Wasser (Hydros): Man findet sich auf einer Insel wieder, von welcher in vier Richtungen Plattformen wegführen. Die nordwestlichen Plattformen müssen benutzt werden (siehe Bild). Danach läuft man nach Westen weiter und muß zwei Steinbrücken überqueren. Bei der ersten muß man schräg auf eine weitere springen. Bei der zweiten muß man auf eine zweite klettern, nicht springen (Achtung: optische Täuschung). Danach trifft man Hydros.

– Osten: Berge (Lithos): In einer Leiche (nördlich vom Eingang) findet man ein Buch, das ein paar Tips gibt. Ganz im Norden ist ein Lavasee mit einem unsichtbaren Weg darüber. Hier muß man sich mit kleinen Schritten vortasten und ab und zu mal springen (oft abspeichern). Am Ende des Lavasees (siehe Bild) muß man nach Westen springen und nach dem Sprung, wie in der Anleitung beschrieben, die rechte Taste gedrückt halten und danach wieder die linke drücken, um sich so auf den Felsvorsprung hochzuziehen. Danach wendet man sich weiter in nördliche Richtung. Man trifft auf einen weiteren Lavasee mit Plattformen darauf. Dann geht es weiter in westlicher Richtung, und man sollte bald auf Lithos treffen.

– Westen (Pyros): Hier läuft man zuerst nach Nordwesten, bis man auf eine Ruine trifft. Danach geht es weiter in östlicher Richtung, wobei man sich am nördlichen Ufer hält. Nach kurzer Zeit trifft man auf eine Leiche mit einem Buch und einem Symbol auf dem Boden. In die Ecken des Symboles müssen neun weiße Sphären eingesetzt werden (kleine weiße Kugeln, bei Klick auf diese erhält man eine kleine Beschreibung). Läuft man nun weiter nach Osten, so erreicht man eine Steinbrücke. Von deren Ende aus springt man nach Osten und erreicht ein langsam ansteigendes Gebiet. Am seinem Ende ist eine Kiste mit sehr vielen von diesen weißen Sphären. Nun zurück zur obigen Stelle. Südlich des Ankunftsortes (nach dem Sprung von der Steinbrücke) findet man eine weitere Brücke, die in andere Richtung führt.

Die Sphären werden nun eingesetzt und es erscheinen die beliebten Plattformen im Lavasee. Springt man über diese, so gelangt man zu einem weiteren Stück Land und daraufhin zum arg verärgerten Pyros.

Zurück im Tempel sollten nun alle vier Blackrockstücke der Titanen von einem leuchtenden Ring umgeben sein. Das letzte wendet man auf sich selber an (dies funktioniert erst, nachdem die vier übrigen im Pentragramm positioniert worden sind), da der Avatar der Titan of Ether ist (haben die drei alten Götter erzählt) und auch die Obeliskenspitze erhält eine leuchtende Umrandung.

Die Teile müssen nun so auf die Ecken des Pentagramms gestellt werden, daß die jeweilige Ecke mit dem dazugehörigen Stück in die ungefähre Richtung des Weges des zugehörigen Titanengebietes zeigt. Die Obeliskenspitze kommt an den Ort Aphelion. Danach erscheint eine Schwarze Pforte (Black Gate) welche man betritt, und der achte Teil der Ultima-Saga ist damit beendet.

Der Clou

Wolfgang Reinitz aus Graz hat die ersten 11 Gebäude genau beobachtet und jedes Objekt in den beiliegenden Plänen eingezeichnet. Alle Arlamanlagen sind doppelt umrahmt und neben jedem Objekt steht dabei, mit welcher dieser hinterhältigen Alarmanlage es geschützt ist.

Wenn es in einem Gebäude mehrere unabhängige Lichtkegel gibt, sind diese mit ein-, zwei-, oder dreifachen Kreisen dargestellt. (entsprechend umrahmt sind auch die dazugehörigen Schaltkästen). Die Daten hinter den jeweiligen Objekten bedeuten: Wert, Gewicht, Volumen.

Allgemeines

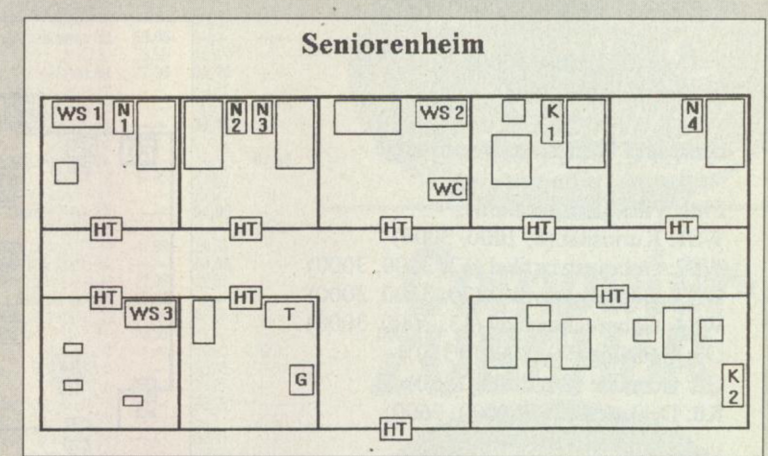
Zuerst heißt es Geld scheffeln. Dafür gibt es drei elegante Methoden: 1. Im Ugley Dog Hotel gibt man sich als Goldberg aus. 2. Man wartet vor Cars & Vans, bis ein alter Mann kommt und läßt sich das Geld geben. 3. Auf der Polizeistation eine Diebstahlanzeige machen.

Nach Möglichkeit solltet Ihr Euch nach jedem zweiten oder dritten Raub ein neues Auto zulegen oder umlackieren (grau ist dabei natürlich die unauffälligste Farbe).

Desweiteren solltet Ihr unbedingt Handschuhe und Maske kaufen, den dann hinterlaßt Ihr weniger Spuren. Falls sich in einem Gebäude ein Mikrofon befindet, sollte man unbedingt lärmdämmende Schuhe besitzen und logischerweise auch benutzen.

Zeichenerklärung:

A ..... Ausstellungskasten
G ..... Gemälde
S ..... Statue
K ..... Kasten
N ..... Nachtkästchen
T ..... Tisch
Ka ... Kasse
V ..... Vase
HT ... Holztür
ST ... Stahltür
SK ... Schaltkasten für Lichtkegel
M ..... Mikrofon
WS ... Wertschrank
SS ... Stahlschrank
Kü ... Kühlschrank
F ..... Fenster



Tanta Emma Laden

K 1 K 2 Kü K 3 K 4 HT F F A Ka F F HT F F F

Tante Emma Laden:
K1: Delikatessen (110, 1000, 7600)
K2: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000), Delikatessen (60, 1000, 7600)
K3: Gebrauchsartikel (30, 3000, 3000), Delikatessen (40, 1000, 7600)
K4: Gebrauchsartikel (20, 3000, 3000)
Kü: Delikatessen (60, 1000, 7600), Hummer (35, 2500, 3300)
A: Delikatessen (60, 1000, 7600)
Ka: Geld (128, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange

Juwelier

G1 Z3 Z3 Z3 P Z3 G2 Z3 Z3 Ka ST Z3 A 2 Z3 S T A 1 Z3 F F ST F F

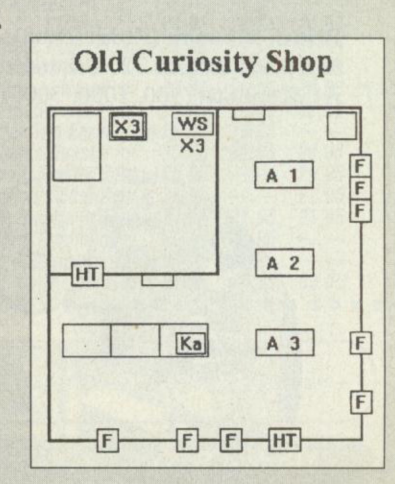
Old Curiosity Shop:
WS: Buch (90, 1000, 4320), Geld (300, 500, 1000)
A1: Kuriosität (150, 1000, 3000)
A2: Autogramm (200, 10, 14)
A3: Statue (150, 19000, 40000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
Ka: Geld (150, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset

Juwelier:
A1: Juwelen (300, 300, 90)
A2: Juwelen (100, 300, 90), Uhr (1060, 40, 70)
Ka: Geld (96, 500, 1000)
G1: Gemälde ()
G2: Gemälde (150, 2000, 1350)
P: Juwelen (1090, 300, 90), Geld (600, 500, 1000), Gold (1100, 3000, 2000)

erforderliches Werkzeug: Bohrwinde, Glasschneider, Strickleiter, Brechstange, Batterie, Elektroset

Seniorenheim:
K1: Gebrauchsartikel (40, 3000, 3000)
K2: Delikatessen (70, 1000, 7600)
WS1: Gebrauchsartikel (100, 3000, 3000)
WS2: Gebrauchsartikel (14, 3000, 3000)
WS3: Gebrauchsartikel (100, 3000, 3000), Tasche (20, 1200, 3800)
N1: Geld (105, 500, 1000)
N2: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000)
N3: Sparstrumpf (729, 300, 1700)
N4: Geld (100, 500, 1000)

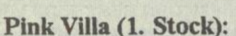


T: Geld (311, 500, 1000)
G: Gemälde (50, 2000, 1350)

benötigtes Werkzeug: Brechstange

Pink Villa (Erdgeschoß):
WS1: Kuriosität (8, 1000, 3000)
WS2: Gebrauchsartikel (12, 3000, 3000)
WS3: Gebrauchsartikel (20, 3000, 3000)
WS4: Gebrauchsartikel (13, 3000, 3000)
G1: Gemälde (90, 2000, 1350)
G2: Gemälde (80, 2000, 1350)
Kü: Delikatessen (9, 1000, 7600)

erforderliches Werkzeug: Brechstange



Pink Villa (1. Stock):
K1: Beauty Case (40, 500, 3800), Gebrauchsartikel (3, 3000, 3000)
K2: Tasche (5, 1200, 3800)
K3: Geld (3, 500, 1000), Gebrauchsartikel (6, 3000, 3000)
WS: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000)
T: Geld (90, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange

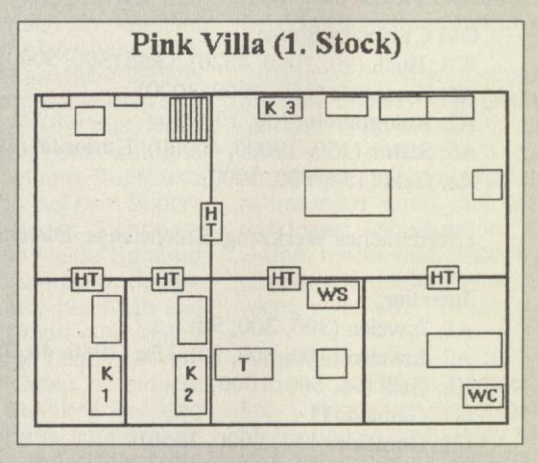
Ham House:
SU: Stechuhr (alle 640 Sekunden betätigen)
G1: Gemälde (2200, 2000, 1350)
G2: Gemälde (100, 2000, 1350)
G3: Gemälde (50, 2000, 1350)
G4: Gemälde (50, 2000, 1350)
G5: Gemälde (200, 2000, 1350)
G6: Gemälde (600, 2000, 1350)
G7: Gemälde (300, 2000, 1350)
G8: Gemälde (100, 2000, 1350)
G9: Gemälde (450, 2000, 1350)
G10: Gemälde (700, 2000, 1350)
G11: Gemälde (1000, 2000, 1350)
S1: Statue (3000, 10000, 20000)
S2: Statue (1800, 10000, 20000)
S3: Statue (1000, 10000, 20000)
S4: Statue (2000, 10000, 20000)
WS: Gebrauchsartikel (5, 3000, 3000)
A1: Kunstobjekt (1700, 3000, 6000)
A2: Bibel (8100, 2000, 4500)
SS: Geld (40, 500, 1000)

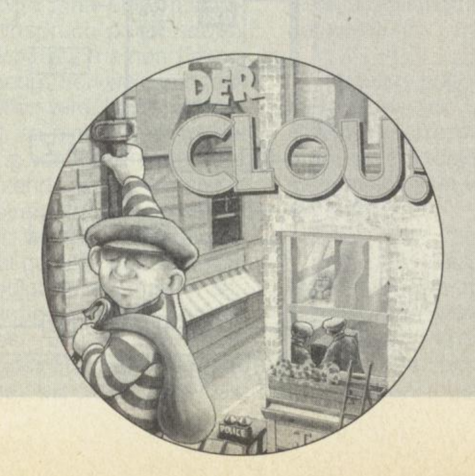
erforderliches Werkzeug: Strickleiter,Brechstange,Bohrwinde, Batterie, Elektroset

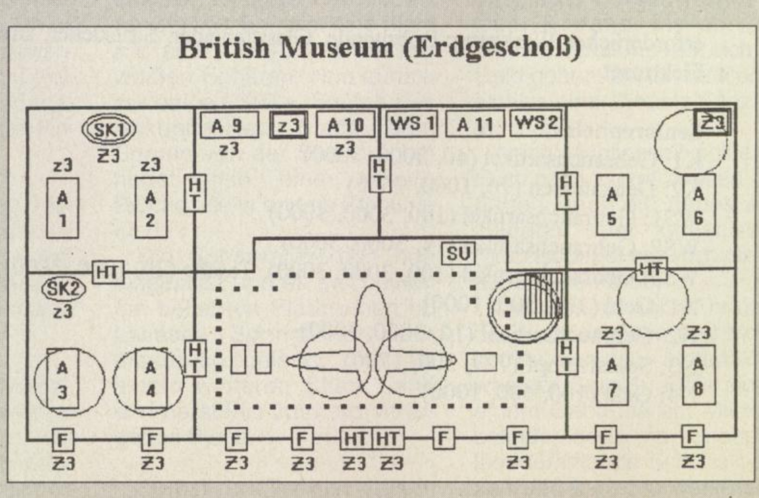
British Museum (Erdgeschoß):
SU: Stechuhr (alle 320 Sekunden betätigen)
A1: Kuriosität (500, 1000, 3000)

Ham House

Pink Villa (Erdgeschoß)









Titel	Amiga	PC	CD-ROM
10 Jahre Interplay Anthologie /dt	—,—	—,—	99,00
1942 - The Pacific Air War /dt *	**—,—**	**91,95**	**99,00**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	—,—	69,95	—,—
Alone in the Dark 2 /dt	—,—	92,95	V,mö
Ambermoon /dt	**72,95**	**V,mö**	**—,—**
Anstoss /dt	67,95	67,95	*99,00
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—,—
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	73,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**V,mö**	**79,95**	**85,95**
Beneath a Steel Sky /dt	**54,95**	**63,95**	**89,95**
Brian the Lion /dt	51,95	—,—	—,—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—,—	—,—
Bundesliga Man.Professional 2.0 /dt	66,95	66,95	—,—
Burning Steel Edition /dt	—,—	—,—	94,95
Burning Steel 2	**—,—**	**87,95**	**72,95**
Cannon Fodder /dt	**51,95**	**59,95**	**—,—**
Carriers at War 2	—,—	67,95	—,—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—,—
Civilization /dt	78,95	91,95	—,—
Comanche /dt	—,—	94,95	—,—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—,—	49,95	—,—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—,—	57,95	—,—
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	—,—	—,—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	—,—	—,—
Daemonsgate /dt	—,—	52,95	69,95
Darkmere /dt	**54,95**	**V,mö**	**—,—**
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—,—	94,95	99,00
Der Clou /dt	**67,95**	***79,95**	***79,95**
Der Planer /dt	—,—	82,95	84,95
Die Siedler /dt	**79,95**	***79,95**	**V,mö**
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—,—
Elder Scrolls	—,—	72,95	—,—
Elfmania /dt	V,mö	—,—	—,—
Elite 2 - Frontier /dt	**53,95**	**69,95**	**66,95**
Empire Deluxe /dt	—,—	72,95	72,95
Epic Pinball 1 + 2	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	—,—	94,95
Eye of the Storm /dt	59,95	—,—	87,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	—,—
F-14 Fleet Defender /dt	**—,—**	**91,95**	**—,—**
Flight Simulator 5.0 /dt	—,—	135,00	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—,—
Gabriel Knight /dt	—,—	69,95	82,95
Genesia /dt	54,95	59,95	—,—
Goal! /dt	52,95	58,95	—,—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—,—
Hanse - Die Expedition /dt	**41,95**	**41,95**	**—,—**
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Horde	—,—	—,—	115,00
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Lands of Lore /dt	—,—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	**—,—**	**64,95**	**89,95**
Leisure Suit Larry 6 /dt	—,—	69,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—,—	93,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	64,95	71,95	—,—
Mad Dog McCree	—,—	—,—	73,95
Mad News /dt	**V,mö**	**79,95**	**V,mö**
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—,—
Master of Orion /dt	—,—	89,95	—,—
Mechwarrior 2	—,—	V,mö	V,mö
Mr. Nutz /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
Myst /dt	—,—	—,—	115,00
NHL Hockey /dt	**—,—**	**79,95**	**—,—**
Outpost /dt	—,—	V,mö	V,mö
Pacific Strike /dt	**—,—**	**81,95**	**V,mö**
Pacific Strike Speech Pack /dt	**—,—**	**34,95**	**—,—**



Titel	Amiga	PC	CD-ROM
Pinball Dreams Deluxe /dt	—,—	—,—	69,95
Pinball Fantasies /dt	—,—	59,95	—,—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	**59,95**	**—,—**	**—,—**
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—,—
Pizza Connection /dt	**77,95**	**84,95**	**—,—**
Police Quest 4 /dt	—,—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—,—	86,95	V,mö
Privat. Special Operations 1 /dt	**—,—**	**37,95**	**—,—**
Puggsy /dt	51,95	—,—	—,—
Rebel Assault /kompl. dt.	**—,—**	**—,—**	**87,95**
S.U.B. /dt	67,95	67,95	—,—
SSN-21 Seawolf /dt *	—,—	82,95	—,—
Sam & Max /dt	**—,—**	**94,95**	**—,—**
Sam & Max	—,—	—,—	87,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95	58,95	—,—
Sim City 2000 /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—,—
Skidmarks /dt	**47,95**	**—,—**	**—,—**
Software Manager /dt	67,95	67,95	—,—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—,—	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	99,00
Star Trek 2 /dt	—,—	85,95	—,—
Starlord /dt	—,—	91,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	89,95	—,—
Strike Com. + Speech + Operations /dt	—,—	—,—	89,95
Strike Com.Tactical Operations /dt	—,—	38,95	—,—
Subwar 2050 /dt	—,—	89,95	—,—
Subwar 2050 Mission Disk. /dt	**—,—**	**V,mö**	**—,—**
Summer & Winter Challenge /dt	—,—	—,—	34,95
Syndicate /dt	61,95	79,95	—,—
Syndicate Mission Disk. /dt	**V,mö**	**37,95**	**—,—**
Syndicate & Mission Disk. /dt	—,—	—,—	99,00
T.F.X. /dt	—,—	92,95	99,00
Terminator Rampage /dt	—,—	87,95	—,—
Tie-Fighter	**—,—**	**V,mö**	**—,—**
Tornado /dt	59,95	—,—	—,—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—,—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—,—	—,—
UFO /dt	***69,95**	**91,95**	**V,mö**
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—,—	81,95	—,—
Ultima 7 Teil 1 & 2 + alle Zusatzdisketten /dt	**—,—**	**—,—**	**115,00**
Ultima 8 - Pagan /dt	**—,—**	**81,95**	**—,—**
Ultima 8 - Pagan Speech Pck /dt	—,—	34,95	—,—
Ultima 8 - Pagan & Speech Pack /dt	**—,—**	**—,—**	**115,00**
Ultima Underworld 1 & 2	—,—	—,—	89,95
Ultima Underworld 1 /dt	—,—	74,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	74,95	—,—
Who shot Johnny Rock?	**—,—**	**—,—**	**89,95**
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—,—	69,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
X-Wing Miss. Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—,—	57,95	—,—
X-Wing Miss. Disk. 2 - B-Wing /dt	**—,—**	**43,95**	**—,—**
Zeppelin /dt	—,—	79,95	V,mö
Zool 2 /dt	46,95	—,—	—,—

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Gravis analog Joystick PC	67,95
Gravis analog Joystick Pro PC	79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	33,95
Gravis Game Pad PC	41,95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	159,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	299,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

Sonder-Angebote

Titel	Amiga	IBM-PC	Atari ST	
Alien Breed Special Edition	*21,95*	*—,—*	*—,—*	
Another World /dt	*25,95*	*25,95*	*29,95*	
Assassin Special Edition /dt	*20,95*	*—,—*	*—,—*	
Blues Brothers /dt	*17,95*	*17,95*	*—,—*	
F-15 Strike Eagle 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*30,95*	
F-16 Falcon /dt	*25,95*	*—,—*	*—,—*	
F-19 Stealth Fighter /dt	*29,95*	*29,95*	*32,95*	
F-29 Retaliator /dt	*28,95*	*35,95*	*24,95*	*engl.*
Great Courts 2 /dt	*21,95*	*21,95*	*25,95*	
Indiana Jones 3 /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	
King's Quest 1 oder 2 /dt je	*25,95*	*25,95*	*—,—*	
Leisure Suit Larry 1 /dt	*25,95*	*25,95*	*27,95*	
Leisure Suit Larry 2 /dt	*25,95*	*27,95*	*—,—*	
M1 Tank Platoon /dt	*25,95*	*25,95*	*30,95*	
Mad TV /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	
Mario Andretti Racing	*—,—*	*24,95*	*—,—*	
Pirates! /dt	*23,95*	*24,95*	*24,95*	
Police Quest 1 oder 2 /dt je	*29,95*	*29,95*	*31,95*	
Railroad Tycoon /dt	*29,95*	*29,95*	*82,95*	
Secret of Monkey Island /dt	*36,95*	*36,95*	*29,95*	*engl.*
Silent Service 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*82,95*	
Sim Ant oder Sim Earth /dt je	*35,95*	*35,95*	*—,—*	
Space Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	
Street Fighter 2 /dt	*25,95*	*—,—*	*29,95*	
Turrican 1 oder 2 /dt je	*22,95*	*—,—*	*22,95*	
WWF European Rampage Tour	*21,95*	*21,95*	*21,95*	
Wing Commander	*—,—*	*25,95*	*—,—*	
Wing Commander /dt	*39,95*	*—,—*	*—,—*	
Zool /dt	*23,95*	*23,95*	*53,95*	

MEGA-HITS

Titel	Preis	System
Battle Isle 2 /dt	**79,—**	*PC*
	85,—	*CD-ROM*
Die Siedler /dt	**79,—**	*Amiga & PC*
Hanse - Die Expedition /dt	**42,—**	*Amiga & PC*
Mr. Nutz /dt	**47,—**	*Amiga*
Pacific Strike /dt	**82,—**	*PC*
UFO /dt	**69,—**	*Amiga*
	89,—	*PC*
Ultima 8 - Pagan /dt	**82,—**	*PC*
	115,—	*CD-ROM*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So können Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

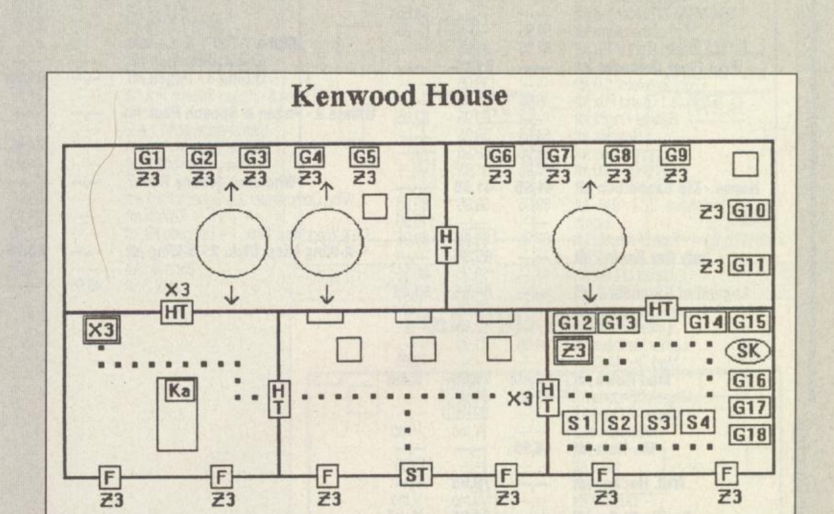
Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Chiswick House

A2: Kunstobjekt (200, 3000, 6000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
A3: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
A4: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
A5: Kunstobjekt (50, 3000, 6000)
A6: Kunstobjekt (50, 3000, 6000)
A7: Kunstobjekt (1500, 3000, 6000), Kuriosität (1500, 1000, 3000)
A8: Kunstobjekt (1500, 3000, 6000), Kuriosität (1000, 1000, 3000)
A9: Kunstobjekt (400, 3000, 6000), Kuriosität (540, 1000, 3000)
A10: Kunstobjekt (300, 3000, 6000)
A11: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
WS1: Kunstobjekt (300, 3000, 6000)
WS2: Kuriosität (200, 1000, 3000)

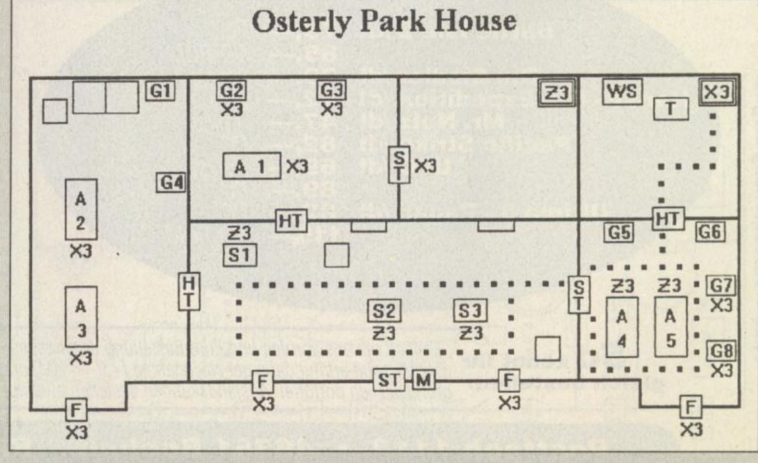
erforderliches Werkzeug: Glasschneider, Strickleiter, Brechstange, Batterie, Elektroset

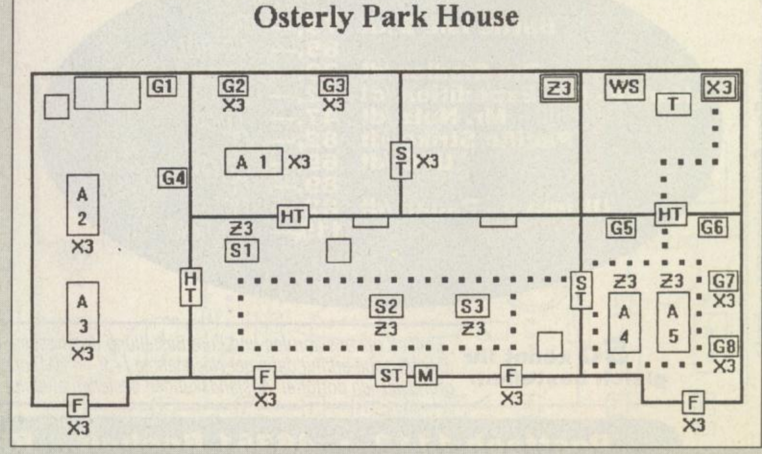
Kenwood House:
G1: Gemälde (1000, 2000, 1350)
G2: Gemälde (800, 2000, 1350)
G3: Gemälde (1200, 2000, 1350)
G4: Gemälde (900, 2000, 1350)
G5: Gemälde (1300, 2000, 1350)
G6: Gemälde (4200, 2000, 1350)
G7: Gemälde (7100, 2000, 1350)
G8: Gemälde (3900, 2000, 1350)
G9: Gemälde (5200, 2000, 1350)
G10: Gemälde (8400, 2000, 1350)
G11: Gemälde (4400, 2000, 1350)
G12: Gemälde (600, 2000, 1350)
G13: Gemälde (3000, 2000, 1350)
G14: Gemälde (1300, 2000, 1350)
G15: Gemälde (800, 2000, 1350)
G16: Gemälde (400, 2000, 1350)
G17: Gemälde (600, 2000, 1350)
G18: Gemälde (2000, 2000, 1350)
S1: Statue (400, 10000, 20000)
S2: Statue (2200, 10000, 20000)
S3: Statue (1100, 10000, 20000)
S4: Statue (890, 10000, 20000)
Ka: Geld (830, 500, 1000)



erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset

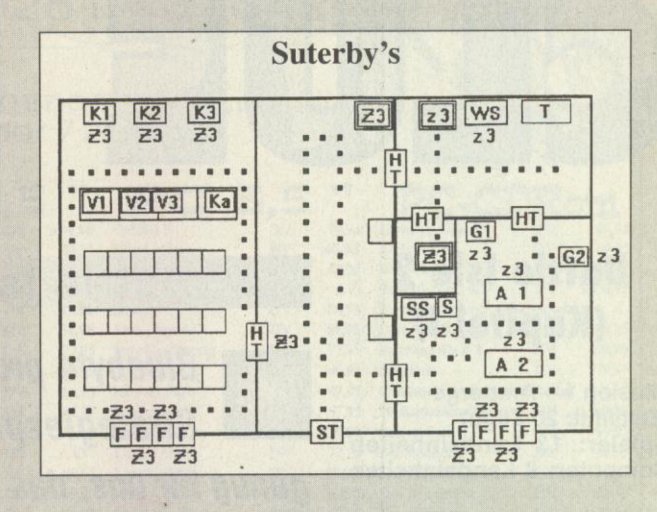
Osterly Park House:
T: Geld (100, 500, 1000)
WS: Geld (200, 500, 1000)
A1: -
A2: Chinavase (2000, 3900, 4000)
A3: historisches Kunstobjekt (700, 3000, 6000)
A4: historisches Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
A5: historisches Kunstobjekt (200, 3000, 6000)
S1: Statue (5000, 10000, 20000)
S2: Statue (3000, 10000, 20000)



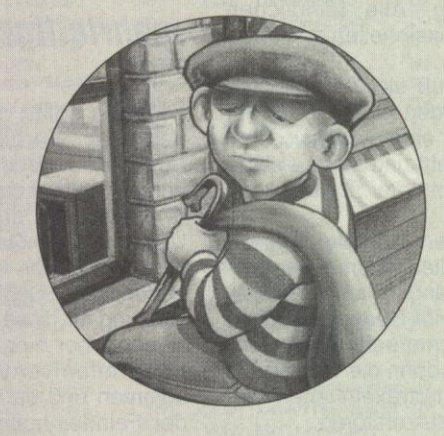


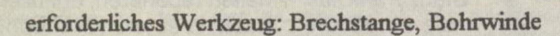
S3: Statue (2600, 10000, 20000)
G1: Gemälde (900, 2000, 1350)
G2: Gemälde (1500, 2000, 1350)
G3: Gemälde (900, 2000, 1350)
G4: Gemälde (200, 2000, 1350)
G5: Gemälde (300, 2000, 1350)
G6: Gemälde (1100, 2000, 1350)
G7: Gemälde (400, 2000, 1350)
G8: Gemälde (600, 2000, 1350)

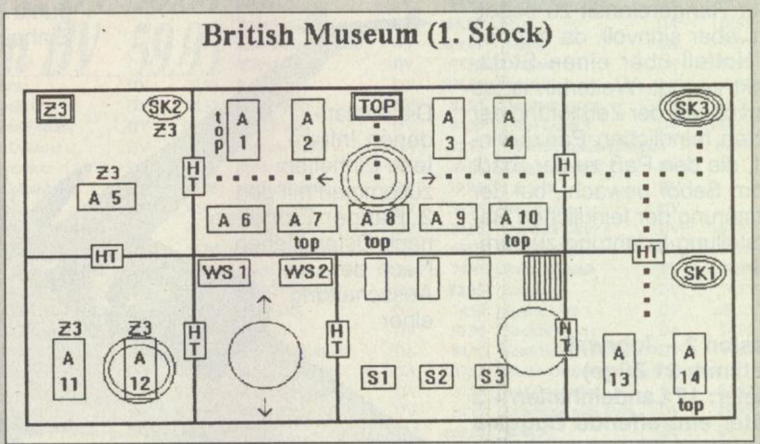
erforderliches Werkzeug: Brecheisen, Bohrwinde, Schuhe, Chloroform



Suterby's:
K1: historisches Kunstobjekt (400, 3000, 6000)
K2: historisches Kunstobjekt (200, 3000, 6000)
K3: Münzsammlung (1100, 5500, 6000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
T: Geld (190, 500, 1000)
Ka: Geld (90, 500, 1000)
V1: Vase (30, 2000, 160000)
V2: Vase (90, 2000, 16000)
V3: Vase /60, 2000, 16000)
WS: Kuriosität (390, 1000, 3000)
G1: Gemälde (221, 2000, 1350)
G2: Gemälde (300, 2000, 1350)
A1: historisches Kunstobjekt (640, 3000, 6000)
A2: Silbergeschirr (700, 500, 8000), Juwelen (600, 300, 90), historisches Kunstobjekt (100,3000, 6000)
SS: Juwelen (900, 300, 90)
S: Statue (1000, 10000, 20000)




erforderliches Werkzeug: Brechstange, Bohrwinde



British Museum (1. Stock):
A1: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
A2: Kuriosität (100, 1000, 3000)
A3: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
A4: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
A5: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
A6: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
A7: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
A8: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
A9: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
A10: Jadepferd (10000, 6500, 14000)
A11: Kuriosität (2500, 1000, 3000), Kunstobjekt (2600, 3000, 6000)
A12: Kunstobjekt (150, 3000, 6000), Stein von Rosetta (15000, 5000, 4900)
A13: Kunstobjekt (100, 3000, 6000), Kuriosität (90, 1000, 3000)
A14: Kunstobjekt (100, 3000, 6000), Magna Carta (20000, 200, 300)
S1: Statue (5000, 10000, 20000)
S2: Statue (2500, 10000, 20000)
S3: Statue (7500, 10000, 20000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset



CLUE BOOK

Battle Isle 2 (Teil1)

Bluebyte programmierte das beste Strategiespiel des Jahres. Grund genug für uns, das Meisterwerk mit einem mehrteiligen Players-Guide zu würdigen.

Battle Isle 2 (Kapitel I)

Mission 1 – Amporge
(Zeitlimit: 20 Züge)
Spieler: 13 Landeinheiten
Computer: 8 Landeinheiten

– Auftrag: Alle feindlichen Technotraxeinheiten zerstören

Man muß sich um die Zeit keine Sorgen machen, da der Computer eine defensive Stellung bezieht und keine Anstalten macht, die Stadt zu erobern.

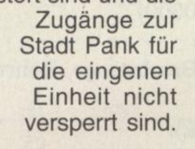
Die eigenen Technotraxeinheiten sollten sofort die gegnerischen Ranger- und Infanterieeinheiten im Süden ausschalten (Klemmtechnik anwenden!), um dann die verbleibenden Technotraxeinheiten den Gegners zu zerstören.

Es ist nicht notwendig, die neutrale Stadt Skom Halta mit einer Rangereinheit zu besetzen, aber sinnvoll, da man so im Notfall über einen Stützpunkt verfügt. Weiterhin ist es sinnvoll, vor der Zerstörung der letzten feindlichen Panzereinheit, die den Paß zu der Stadt Skom Sebor bewacht, bei der Zerstörung der feindlichen Radarstellung Erfahrung zu sammeln.

Mission 2 – Jogrwai
(Zeitlimit: 21 Züge)
Spieler: 12 Landeinheiten + 3 später eintreffende Buggies
Computer: 16 Landeinheiten, 1 Stadt, 1 Depot

• Auftrag: 1. Stadt Pank besetzen
2. Alle Demon-Einheiten zerstören

Zuerst sollte man die Panzerverbände nach Süden ziehen, um die Truppentransporter vor den anrückenden Feindverbänden zu schützen. Es empfiehlt sich wie immer, das Feuer erst auf die schwächeren Einheiten, (Buggy, Infanterie) zu konzentrieren, wobei auch die Truppentransporter in diesem Fall als Offensivwaffe einzusetzen sind. Des weiteren sollte man die vorhandenen Verbände an der Südflanke im Verhältnis 2 zu 3 aufspalten und das schwächere Kontingent durch östliche Umfahrung die Gegner einkesseln. Die in der 4. Runde eintreffenden 3 Buggies als Unterstützung für diese Front heranziehen, aber möglichst nur die Fernwaffen verwenden. Entkommen und damit Reparatur der Feindeinheiten verhinden (beste Option « Buggies).



Die vorhandenen Infanterie-Einheiten zusammen mit den 2 Ranger-Einheiten nach Osten ziehen. Nach der Ausschaltung einer Demon-Einheit, sich von Norden her der Radaranlage nähern und sie dann durch die Ranger-Einheiten vernichten.

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte sich die Lage in der südwestlichen Region geklärt haben, so daß man mit diesen Einheiten nach Osten vorstoßen kann. Die Stadt Kerth sollte man von einer der nördlichen Ranger-Einheiten erobern lassen, um auch die vom letztem Zug vorhandenen Erfahrungspunkte zu übertragen. Vorsicht: Eine feindliche Rangereinheit taucht im 9. Zug auf, welche unbedingt vernichtet werden muß, da nur dann ein unbesorgtes Aufladen der eigenen Einheiten möglich ist.

Mit der verbleibenden Ranger-Einheit kann man durch einen geschickten Vorstoß aus dem Osten die noch von ein paar feindlichen Einheiten umringte Stadt Pank besetzen, ohne die reparierten Einheiten von der Südwest-Flanke nach Osten vorrücken zu lassen. Allerdings muß man darauf achten, daß zu diesem Zeitpunkt alle feindlichen Demon-Einheiten zerstört sind und die Zugänge zur Stadt Pank für die eingenen Einheit nicht versperrt sind.

Mission 3 – Gegidos
(Zeitlimit. 26 Züge)
Spieler: 23 Landeinheiten
Computer: 24 Landeinheiten 2 Depots (einmal mit Skull Einheit), 1 HQ

• Auftrag: Skom Zentrum (HQ der 32. Armee Titan Nets) erobern

Der Gegner besitzt hier den nicht zu unterschätzenden Vorteil, von Anfang an über drei Reparaturmöglichkeiten für seine Truppen zu verfügen und den Spieler mit seinen Truppen quasi eingeschlossen zu haben. Diese Tatsache macht ein Aufteilen der Truppen in eine Süd- und eine Ostflanke nötig, die Südflanke rückt offensiv vor, während die Ostflanke zuerst eine defensive Stellung bezieht.

Zuerst zur Südflanke: Mit der einen Demon-Einheit besetzt man im 1. Zug sofort das Depot im Südwesten, um den Kampfpanzerzug und den Truppentransporter rauszufahren.

Gleichzeitig greift man mit beiden Buggy-Einheiten den schweren Panzer an, und läßt sie dann im östlichen Waldstück Stellung beziehen. Des weiteren zieht man nur ein kleines Kontingent bestehend aus 1 Samurai, 3 Technotrax über die Brücke. Vorsicht: Der Weg auf diese Insel muß unbedingt so schnell wie möglich “freigeräumt” werden, da die Brücke im 4. Zug von Rebellen gesprengt wird. Die Infanterie-Einheiten solange im Depot behalten, bis die feindlichen Einheiten zerstört worden. Nun sollte man alle wichtigen Einheiten reparieren, auffüllen und nach Westen (Transportzug verwenden) in Bewegung setzen. Wichtig ist es hierbei, die Einheiten aus der Reichweite des Skullgeschützes zu halten Da man mit beiden Heeresteilen die Fabrik gleichzeitig angreifen sollte, nun erst noch zur Ostflanke.

Hier sind alle restlichen Einheiten aktiv, um erst die westliche Brücke zu sichern. Die Samurai-Panzer so anordnen, daß bei einem feindlichen Vorstoß über die Brücke, die betreffende Einheit ins Kreuzfeuer genommen werden kann. Die Technotrax sollten die Buggies ausschalten, da sie auf Dauer für die Samurais lästig werden. Die Bodentruppen und die 2 Ranger-Einheiten läßt man den Brückenkopf durch nördliche Umfahrung umgehen und kann ihn so nach Osten hin absichern. Mit etwas Glück läßt sich das östliche Depot des Computers besetzen, während er gerade versucht, eine Einheit aufzuladen (möglichst Technotrax oder Buggy). Die



AND



Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

0281 - 31641
0281 - 31642

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Amiga

Titel	Version	Preis
A-Train	DV	74,95
Aband.Plac.2	DV	59,95
Air Forces- Comander	DA	57,95
Alien 3	DA	46,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss Scenerie Disk	**DV**	**54,95**
Apocalypse	DA	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	59,95
Award Winners 2	DA	64,95
Bart versus - the World	DA	46,95
Batmann ret.	DA	59,95
Battletoads	DA	x57,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
Beneath Steel Sky	**DV**	**59,95**
Big Four Sammlung	DV	64,95
Big Sea	DA	62,95
Body Blows- Galctic	DA	49,95
Brian t. Lion	**DA**	**49,95**
Bubba`n Stix	DA	54,95
Bundesliga- Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga- Man.Hattrick	DV	i.V.
Burntime	DV	67,95
Campaign 2	DV	67,95
CannonFodder	**DV**	**49,95**
Captive 2	DA	59,95
Champ.Manag.	DV	59,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chartbreaker	DV	x59,95
Chr. Columbus	**DV**	**77,95**
Cliffhanger	**DA**	**39,95**
Combat Air - Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Cosmic Space- head	DV	47,95
Crash Dummies	**DA**	**49,95**
Crazy Sports - Football	DA	52,95
Cyberpunk	DA	54,95
Cyber Race	DA	x79,95
Darkmare	DV	59,95
Death for Glory	DV	i.V.
Dennis	DV	49,95
Daemonsgate	DA	x79,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	67,95
Der Clou	**DV**	**69,95**
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Doc Malone		x59,95
Dog Fight	DA	67,95
Doofus	DA	49,95
Dune 2	**DV**	**49,95**
Eish.Manager	DV	69,95
Elite 2	DV	54,95
Elfmania	DA	x49,95
Euro Soccer	DA	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	**DA**	**59,95**
F117 Nighthawk	DA	69,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	59,95
Formula One - Grand Prix	DA	77,95
Genesia	EV	69,95
Globdule	DA	57,95
Goblins 2	**DV**	**66,95**
Goblins 3	**DV**	**66,95**
Goal	DV	52,95
Gunship 2000	DA	67,95
Hanse	**DV**	**44,95**
Heimdal 2	**DV**	**62,95**
Hired Guns	DA	59,95
Hist.Line 14-18	DV	69,95
Innoc.unt.Caught	DA	67,95
Jurassic Park	**DV**	**49,95**
K 240	DA	x57,95
Kingmaker	65	67,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Last Action Hero	**DA**	**39,95**
Lemminge 1 und Sim City	DA	69,95
Legacy of - Sorasil	DA	49,95
Locomotion	DV	57,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	57,95
MAD News	DV	x67,95
Maelstorm	DV	x69,95
Magic Boy	DA	49,95
Magic of - Endoria	DV	x69,95
Micro Machine	DA	49,95
Manchester United - P.L. Champions	**DV**	**69,95**
Missles o.Xer.	DA	49,95
Monopoly	DV	49,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	**DA**	**49,95**
One StepBeyound	DA	39,95
Oscar	DA	47,95
Perihelion	**DA**	**49,95**
Pinball Spezial - Edition	DA	59,95
Project Terra	DV	x59,95
Pizza Conection	**DV**	**77,95**
Quarter Pole	DV	59,95
Reunion	DV	i.V.
Robinsons Requiem	DV	x64,95
Ryder Cup	DA	x54,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek&Destroy	DA	39,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sierra Soccer	DV	x49,95
Skidmarks	**DA**	**49,95**
Soccer Kid	DA	52,95
Space Legends	DA	67,95
S. U. B.	DV	x59,95
Surf Ninja	DA	57,95
Syndicate	DV	59,95
The Cartoons	DA	x49,95
Tornado	DV	59,95
Turrican 3	EV	49,95
Uridium 2	DA	49,95
When two Worlds War	DA	69,95
World Cup USA	DV	i.V.
Worlds of Legends	DA	54,95
Winter Olympics	DA	59,95
Wizn Liz	DA	59,95
WWF 1 oder 2	**DA**	**29,95**
Zeppelin	DV	x69,95
Zool 2	DA	49,95

Unsere Knaller bis 01.07.94

Aktionspreise auch in den Läden gültig

Amiga Darkmare DV 49.95
Amiga Kolumbus DV 69.95
PC Ultima 8 DV 74.95
CD Ultima 8 DV 99.95
PC Reunion DV 59.95

PC 3,5 "

Titel	Version	Preis
1942 Pacifik Air War	**DA**	**x94,95**
Aces o. Europe	DV	69,95
Airlines	DA	69,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	**DV**	**67,95**
Anstoss Scenerie Disk	**DV**	**54,95**
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	**DV**	**82,95**
Aufschw.Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	**DV**	**79,95**
Battle Isle 2 Scenerie	**DV**	**i.V.**
Beneath St.Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Big Four Sammlung	DV	64,95
Bioforge	DV	i.V.
Big Sea	DV	67,95
Bloodstone	DV	59,95
Bloodnet	DA	89,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	i.V.
Burning Steel 2	**EV**	**87,95**
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	**DV**	**59,95**
Carib.Desaster	DV	x82,95
Chartbreaker	DV	64,95
Chr.Columbus	**DV**	**79,95**
Comanche	DV	82,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Cosm.Spacehead	DV	54,95
Crazy Sports Football	DV	54,95
Damonsgate	DA	59,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	DV	x82,95
Der Clou	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	**DV**	**79,95**
Der Planer Erweiterungs- Diskette	**DV**	**39,95**
Die Siedler	**DV**	**79,95**
Diggers	DV	64,95
Doom	**EV**	**66,95**
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Eye Beholder 3	DV	82,95
Eye of t.Storm	DA	x59,95
F1 Autorennen	**DA**	**59,95**
F14 Fleet Def.	**DA**	**94,95**
Fantasy Empire	DV	69,95
Flugsimulator	DV	119,95
Forg.Castle 2	DA	x82,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury o.t. Furries	DA	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	59,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	**DV**	**67,95**
Hanse	DV	44,95
Heimdal 2		i.V.
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	**DV**	**49,95**
Indy Car Racing	DA	77,95
In Extremis	DV	69,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Table	DA	x59,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	**DV**	**59,95**
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge+Sim City	DA	69,95
Links 386 Pro	**DA**	**89,95**
Lollypop	DA	x74,95
Lothar Mathäus	**DA**	**64,95**
Mad News	**DV**	**79,95**
Magic o. Endoria	**DV**	**79,95**
Mega Race	DA	x79,95
Might & Magic 5	DV	84,95
Mortal Combat	**DA**	**49,95**
Mokey Island 2	**DV**	**49,95**
Nomad	DA	54,95
Pacific Strike	**DA**	**84,95**
Pac. Strike Speech		**34,95**
Pinball Fantasies	DA	59,95;
Pizza Connection	**DV**	**79,95**
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x69,95
Quarter Pole	DV	69,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DA	64,95
Ravenloft	EV	84,95
Reunion	**DV**	**69,95**
Robinsons Requiem	DV	x69,95
Rüsselsheim	**DV**	**69,95**
S. U. B.	DV	x69,95
Sabre Team	DV	82,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	82,95
Silver Ball	DA	49,95
Sim City 2000	**DV**	**79,95**
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Software Manag.	DV	69,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	**DA**	**82,95**
Star Trek 2	DA	74,95
Starlord	DV	92,95
Strike Command.	DA	84,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	82,95
S.U.B.	DV	x69,95
Subwar 2050	DV	89,95
Surf Ninja	DA	59,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x89,95
T. F. X.	**DV**	**79,95**
Terminater Rampage	DA	69,95
Tie Fighter	DV	x89,95
U.F.O.	**DV**	**94,95**
Ultima 8	**DV**	**84,95**
Ultima 8 Speech	**DV**	**39,95**
Ultima 8 +Speech	**DV**	**119,95**
Unlimited Adventure	DV	82,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Werewolf KA 50	DA	x69,95
Winter Olympics	DA	69,95
Wizardry 7	DV	49,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
Zeppelin	DV	79,95

PC-CDRom

Titel	Version	Preis
Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Archon Ultra	DV	69,95
Battle Isle 2	**DV**	**84,95**
Beneath Steel Sky	DV	x104,95
Burning Steel incl. Editor sowie Data Schiffe/USA	DV	89,95
Burning Steel 2	**EV**	**69,95**
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	**DV**	**89,95**
Critical Path	DV	99,95
Daemonsgate	DA	69,95
Das schw.Auge 1	DV	69,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Dragonsphere	DA	89,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Elite 2	DA	69,95
Eye of Behold. Triol.	DV	89,95
Eye of the Storm	DV	84,95
Fantasy Empires	EV	72,95
Gabriel Nights	DV	x82,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	**DV**	**99,95**
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	82,95
Journeym.Project	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	**DV**	**89,95**
Larry 6	DA	x74,95
Larry Collect. 1 - 5	DV	x89,95
Lemminge 1 und 2	DA	64,95
Lost in Time	DV	89,95
Lukas Classic Advent.	**DV**	**99,95**
Lukas Flight Classics	**DV**	**84,95**
Mad Doc McCree	EV	84,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	69,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	**DV**	**x89,95**
Patrizier	DV	89,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Police Quest 4	DV	x84,95
Quest & Fun beinhaltet :		**69,95**
Kings Quest 5	**DV**	
Larry 5	**DV**	
Red Baron	**DV**	
Ouest for Glory 4	DV	x84,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Rebel Assault	**DV**	**87,95**
Reunion	DV	74,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	94,95
Sherl.Holmes l. Files	DV	94,95
Strike Commander incl. Speech - und Operation	**DA**	**84,95**
Syndicate plus Data	**DV**	**89,95**
T. F. X.	**DV**	**84,95**
Tie Fighter	**EV**	**x84,95**
U. F. O.	**DV**	**94,95**
Ultima 8+Speech	**DV**	**109,95**
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	89,95

Zubehör

Artikel	Preis
Amiga Laufwerk extern	**119,95**
Amiga/Atari Mouse	**29,95**
Amiga Speichererweiterung 512KB mit Uhr	**49,95**
Gravis Game Pad Amiga	**39,95**
Gravis Game Pad PC	**45,95**
Gravis Joystick Amiga	**49,95**
Gravis Joystick Analog-Pro für PC	**77,95**
Soundblaster Pro-16 Bit Stereo	**249,-**
Soundblaster Pro-3.0 Stereo	**199,-**

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand erfolgt kostenlos im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

Besetzung des Depots ist sonst erst möglich, wenn man alle über die Brücke angreifenden Einheiten zerstört hat, und einige Verbände von dem Brückenkopf abziehen kann.

Angriff auf das Hauptquartier: Beide Truppenteile stoßen erst auf die Fabrik vor, das Skullgeschütz läßt sich mit dem Kampfpanzerzug ausschalten, der über beträchtliche Erfahrung verfügen sollte. Es ist hier sogar sinnvoll, radikal mit allen Einheiten vorzuziehen, da das Skullgeschütz so sein Feuer nicht auf eine Einheit konzentrieren kann. Mit den zusammengezogenen Truppenverbänden greift man nun das Hauptquartier an, dessen Eroberung kein Problem darstellen sollte.

Mission 4 – Wabodae
(Zeitlimit: 21 Züge)
Spieler: 16 Landeinheiten
(+ 8 verfügbar)
Lufteinheiten (+3)
Computer (rot):
18 Landeinheiten
2 Lufteinheiten
Computer (gelb):
4 Landeinheiten

• Auftrag: Beide Flughäfen in der Bucht von Meltix erobern

Dem gelben Computergegner muß man nicht allzuviel Bedeutung zumessen, da er keine ernstzunehmende Gefahr darstellt, aber kann ihn zwecks Erfahrungsgewinnung trotzdem im späteren Verlauf des Spiels ausradieren.

Zuerst sollte man das östliche Depot durch eine Ranger-Einheit erobern, da die vorhanden Truppen (Radarfahrzeug, Buggy, 2 Snake, 1 Tankfahrzeug) sich als sehr nützlich erweisen und man hier gewonnene Erfahrungspunkte verteilen darf. Die in Sichtweite liegende feindliche Buggy-Einheit wird durch die beiden eigenen Buggy-Einheiten zerstört, nun ist eine risikolose Eroberung der neutralen Stadt Hornhill (im Osten) durch eine Demon-Einheit möglich. Zur Absicherung dieses Abschnittes plaziert man die beiden schweren Panzer (um die in Hornhill liegende Mine) auf der Straße. Problematisch wird es, den Feind von einem Vorstoß abzuhalten, wenn im späteren Verlauf der Mission der See zufriert und ein einfacheres Vorstoßen der Einheiten ermöglicht. Hier gilt es, mit unterstützenden Buggy-Einheiten den Vorstoß abzuwehren oder zumindest auf dem See zu binden (sehr praktisch, denn nach ca. 5 Runden stellt sich Tauwetter ein...). Die Besetzung der weiter nordöstlich gelegenen Stadt Kitu ist nicht zu empfehlen, da die verschwendeten Energien unrelevant für den Missionserfolg sind.

Alle restlichen Einheiten sichern die Südflanke und postieren sich nahe der Brücke, wobei auf das Skull-Geschütz Rücksicht genommen werden muß (3 Felder Reichweite).

Wichtig ist es, so früh wie möglich den neutralen Flughafen zu besetzen (2 Genom-Jäger, 1 Transportflugzeug, 1 Ranger-Einheit) und die Jäger offensiv (mit Unterstützung durch Trolleinheiten) gegen die feindlichen Jäger einzusetzen, deren Zerstörung erste Priorität hat.

Hat man die Lufthoheit erlangt und alle feindlichen Ranger- und Infanterie-Einheiten vor der Rückeroberung des Flughafens vernichtet, liegt das weitere Vorgehen im Ermessen des Spielers: Entweder kann man die Transportmaschine mit 2 Infanterieeinheiten beladen und nach Südosten zum verbleibenden Flughafen schikken und die Mission durch die Eroberung von diesem abhaken oder man kämpft sich langsam auf dem Landweg durch, was mit allerlei Strapazen aber auch mit mehr Erfahrung verbunden ist.

Das wohl größte Problem bei dieser Mission ist das Wetter, weil nach ca. 10 Zügen ein starker Regen einsetzt, so daß alles versumpft, was einen Vormarsch, außer auf dem Schienenweg, entscheidend behindert.

Nördlicher Schauplatz: Zuerst sollte man die Fabrik oberhalb des eigenen HQ erobern und alle schwachen Einheiten (Instandsetzungsfahrzeuge) in der Nähe dort unterbringen. Diese kann man erst unbesorgt wieder herausziehen, wenn die feindliche Artillerie auf dem gegenüberliegendem Ufer durch die eigenen Patrouillenboote zerstört wurde (auch wenn man eins dabei opfern muß). Die beiden noch auf der Hauptinsel stehenden Buggies sollten, wie auch der Kampfpanzerzug, zur nördlichen Front gezogen werden. Die in Sichtweite liegenden Einheiten sollten mit dieser Unterstützung kein Problem darstellen. Wenn der Computer keinen neuen Vorstoß unternimmt, mit dem in der Fabrik stehenden Baufahrzeug die Schienen so weit wie möglich instandsetzen. Gleichzeitig die Seehoheit erlangen, indem man die 2 feindlichen Patrouillenboote durch die eigenen schweren Panzer, das verbleibende Patrouillenboot und eventuell den Kampfpanzerzug versenken läßt. Wenn dies geschafft ist, kann man die Einheiten, welche sich reparieren lassen wollen, gefährlich werden könnte. Hat man die Stadt erobert und entsprechen abgesichert, verfügt man mit dem weiter südlich plazierten Instandsetzungszug über zwei wichtige Aufladestationen. Gleichzeitig sollte man zwecks Energiegewinnung mit den beiden Landungsbooten (mit 2 Demon-Einheiten und 1 Trolleinheit) nach Osten vorstoßen, wo man auf der ersten Insel nach Überwältigung der 2 Demon-Einheiten die Stadt Gond besetzt.

Südlicher Schauplatz: Hier kämpft man neben dem roten Computer noch gegen die grüngefärbten Banditen, welche aber das kleinere Übel darstellen. Das zu erobernde Banditenversteck befindet sich in einer Ruine. Mit den vorhandenen 2 Technotrax, dem Truppentransporter und den 4 Infanterie-Einheiten ist es einfach, nach Osten vorzustoßen und die Stadt Giltow zu besetzen. Es empfiehlt sich, als Unterstützung das Tankfahrzeug und den Munitionstransporter herunterzuziehen, notfalls kann man auch noch kurzfristig eine oder zwei Buggy-Einheiten zur Unterstützung heranziehen. Nachdem alle feindlichen Einheiten in diesem Abschnitt besiegt hat, verteilt man seine reparierten Einheiten auf die Landungsboote (auftanken!) und setzt sie in Richtung Norden in Bewegung (in Stadt Gond wieder tanken).

Nun bieten sich wieder zwei Möglichkeiten, um die Mission erfolgreich abzuschliesen:

1. Die Einfachere: Man fährt mit den beiden Ranger-Einheiten von dem Dorf Liandea aus in nordöstliche Richtung. Die erste Einheit läßt man die Stadt Terdon Gont "sichtbar" machen, mit der zweiten kann man problemlos hineinfahren, da der Zugang nicht versperrt ist.

2. Die Schwere (erfordert gute Vorarbeit): Man rückt mit allen Verbänden auf die verbleibende Fabrik des Gegners vor und reibt diese langsam auf. Strategisch günstig ist es hier, das eigene Patrouillenboot die Einheiten angreifen zu lassen, die sich gegen Seeangriffe nicht zur Wehr setzen können. Während die Verbände von Westen her angreifen, sollte man die Landungsboote mit Inhalt dem Gegner in den Rücken fallen lassen und die Fabrik in einen Augenblick erobern, wenn sich gerade feind-



Ehre dem Room! Unsere Einheiten auf dem Vormarsch

Mission 5 – Bufaswe
(Zeitlimit: 26 Züge)
Spieler: 29 Landeinheiten
(+ 2 verfügbar)
2 Marineeinheiten
(+ 2 verfügbar)
Computer (rot):
35 Landeinheiten
2 Marineeinheiten
Computer (grün):
3 Landeinheiten

• Auftrag: Stadt Terdon Gent besetzen

nach Nordwesten vorstoßen, um das Dorf Liandea zu erobern. Die leichte Bewachung sollte mit den eigenen Panzern kein Problem sein, allerdings sollte man auf überraschend vorstoßende Ranger-Einheiten (Rückeroberung !) achtgeben. Nach erfolgreichem Abschluß des Schienenbau soviele Einheiten wie möglich um das Dorf Liandea ansammeln. Priorität hat auch der anrückende feindliche Kampfpanzerzug, der für

liche Einheiten in dieser befinden. Nachdem man die Fabrik unter seine Kontrolle gebracht hat, hat man keinen Gegner mehr, außer der Zeit, um sich die Stadt Terdon Gent einzuverleiben.

Mission 6 – Gehauwa
(Zeitlimit: 31 Züge)
Spieler: 50 Landeinheiten
3 Lufteinheiten
3 Marineeinheiten
Computer: 74 Landeinheiten
6 Lufteinheiten
5 Marineeinheiten

• Auftrag:
1. Terdon Werdt besetzen
2. Stadt Terdon Zentrum besetzen

Diese Mission läßt sich meiner Meinung nach nicht auf dem konventionellen Weg gewinnen, da der Computer übertrieben starke Produktions- und Reparaturkapazitäten hat und von Anfang an schon über ein beträchtliches Übergewicht verfügt. So muß man sich eben nur auf die Missionsziele konzentrieren, auch wenn die meisten Truppen dabei aufgerieben werden.

Westliche Flanke: Die Truppen hier stehen auf verlorenem Posten, da sie eine defensive Stellung beziehen. Die Truppen sollten im Zickzackmuster angeordnet werden und zwar möglichst weit im Süden, da sie so durch das Skull- und das Ionstargeschütz Feuerschutz erhalten können. Wichtig ist es, die Pulsareinheit schnell direkt unter dem Depot am Westende des Hafenbecken zu plazieren (LKW benutzen), da ihre Feuerkraft erheblich ist und der in 2. Runde einsetzende Regen jegliche Bewegung verhindert. Einheiten können im HQ bzw. Depot aufgeladen werden, um die Zeit des feindlichen Durchbruchs länger hinauszuzögern. Die Front darf frühestens dann zusammenbrechen, wenn die eigenen Landungsboote sich bereits in der Durchquerung des 2. Hafenbecken befinden. Es ist nicht besonders empfehlenswert, die Jagdbomber an dieser Front einzusetzen, da die östliche Front wesentlich wichtiger ist.

Östliche Flanke (alles in Bereich des Hafenbeckens): Zuerst gilt es, die Ionstar auf der anderen Seite des Hafenbecken durch mehrere unter "Genom"-Schutz geflogene "Exterminator"-Angriffe (noch einen im Flughafen produzieren) zu zerstören, die westlich davon gelegene Skulleinheit wird durch Selbstmordkommandos von Panzer- bzw. Infanterieeinheiten der Westfront zerstört. Sobald die Ionstar ausgeschaltet ist, sollte man die nordöstlich davon stehende Artillerie zerstören, dies kann aber auch durch einen gewagten Vorstoß auf dem Landweg geschehen. Das wie eine kleine Lagerhalle aussehende Versteck im nordöstlichen Zipfel der Hafenanlagen durch die Trolleinheit besetzen und alle Fahrzeuge herausfahren, sobald das Ionstargeschütz zerstört ist. Die "Planum"-Einheit muß gut geschützt bleiben, da mit ihr, sobald es die Lage erlaubt, eine Brücke über das Hafenbecken baut.

Zuerst gilt es aber, die Seehoheit zu erlangen: Dazu plaziert man einige Einheiten im westlichen Teil des Hafenbecken. Der Computer rückt nun seine 3 Patrix und seine Hydraeinheit in das Hafenbecken. Unsere Hydra hat alle Minen aufgenommen und versperrt mit diesen die Einfahrt des gefährlichen Hafenbecken, wenn die gegnerischen Schiffe eingelaufen sind. Nun kann man diese durch die schweren Panzer, die Minen und die eigenen Flugzeuge vernichten.

Während die gegnerische Flotte so abgelenkt ist, stößt man mit seinen 3 Schiffen und mit einer Ranger und einer Trolleinheit beladenen 2 Landungsbooten nach Norden vor. Dort vernichten die 3 Schiffe das Ionstargeschütz östlich von der Terdon-Werft, danach kann man die Werft durch die in den Landungsbooten befindlichen Truppen besetzen.

Die Schiffe reparieren und eventuell zur Unterstützung ins Hafenbecken fahren und durch die Gegend schießen, um endgültig die Seehoheit zu erreichen.

Nun kann man es wagen, die Brücke zu bauen und zieht mit all seinen Einheiten aus dem östlichen Abschnitt nach Norden. Die Besetzung des Depots und das Ausschalten der gegnerischen Einheiten sind nur noch Kavaliersakte. Denn nach Aufladen der Landungsboote fährt man mit ihnen an die Küste vor die Stadt Terdon und läßt diese durch die Rangereinheit besetzen.

Vorher versenken die ebenfalls regenerierten Truppen noch die Hydra- und Matrixeinheit, die sich im 2. Hafenbecken aufhalten. Mission erledigt und das erste Kapitel ist geschafft!

Civilization (Amiga)

Alexander Kaiser faßte sich ein Herz und sandte uns endlich auch einmal eine Amiga-HEX-Hexerei.

Fehlen Euch in Microproses Klassiker die Bestechungsgelder, kann der gewünschte Zahlenwert (zum Beispiel "7F7F") in dem aktuellen Spielstand an Position Block 139FF überschrieben werden. Habt Ihr alles richtig gemacht, lockt Euer Konto mit 30000 Goldeinheiten.

Ravenloft

Eine HEX-Hexerei zum neuesten SSI-Rollenspiel stammt von Jochen Till aus Gröbenzell. In den untenstehenden Tabellen sind sowohl die entsprechenden Adressen als auch Werte enthalten, die man zum Editieren benötigt. Bei Zahlen mit mehr als einer Hex-Stelle (ab 255 aufwärts) muß der Hex-Code von hinten her eingegeben werden! Im Beispiel also:

Die Dezimalzahl 10000 lautet in Hex-Schreibweise 2710. Man muß dann 10 27 eingeben, damit es klappt, bei 100000 entsprechend A0 86 01!

Die Listen sind für die CD-ROM-Version des Spiels, bei der Diskettenversion können sich Werte ändern. Hier heißt's ausprobieren.

XX = hier stehen die momentane und die maximale Lebensenergie (10000)

XX (unterstrichen) = hier stehen die Erfahrungspunkte für die verschiedenen Klassen. Hat Euer Held nur eine Klasse, müssen die restlichen Stellen mit FF gefüllt werden. Für jede Klasse stehen 4 Stellen zur Verfügung.

XX = Hier können die Zahlen aus der Item-Liste eingetragen werden. Die 00 zwischen den einzelnen XX muß bleiben.

xx = Hier werden die anderen Werte aus der Adressentabelle eingesetzt.



Haut es Eure Helden schon nach der ersten Runde aus den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert, ohne das der Programmierer etwas merkt.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im Allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position, oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden. *kn*

Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Euer 1. Held könnte wie folgt aussehen:

```
00000070 3C B4 17 00 FF FF 00 44 41 4D 4F 4E 00 00 00 00
00000080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0B 00 05 03 FF FF 6F
00000090 00 03 0A XX XX XX XX 12 00 FF FF FF FF XX XX XX
000000A0 XX XX XX XX XX XX XX XX XX 12 10 13 13 11 11 12
000000B0 12 12 12 12 12 00 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX
000000C0 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX
000000D0 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 FF FF FF FF XX
000000E0 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
```

Position	Held 1	Held 2	Held 3	Held 4
Linker Finger	CF	317	55F	7A7
Rechter Finger	D1	319	561	7A9
Linke Hand	D3	31B	563	7AB
Rechte Hand	D5	31D	635	7AD
Körper	D7	31F	567	7AF
Kopf	D9	321	569	7B1
Handgelenk	DF	327	56F	7B7
HP momentan	93,94	2DB,2DC	524	76B,76C
HP maximal	95,96	2DD,2DE	525,526	76D,76E
XP 1. Klasse	9D bis A0	2E5 bis 2E8	52D bis 530	775 bis 778
XP 2. Klasse	A1 bis A4	2E9 bis 2EC	531 bis 534	779 bis 77C
XP 3. Klasse	A5 bis A8	2ED bis 2F0	535 bis 538	77D bis 780
Inventory	B7 bis CD	3FF bis 316	547 bis 55D	????

Adamaniite Plate Helm	20
Adamanite Chain Helm	1F
Adamanite Chain Mail	16
Adamanite Plate Mail	18
Ancient Elven Crown	5C
Ancient Elven Plate Helm	52
Ancient elven Plate Mail	5F
Ancient Elven Shield	66
Ancient Elven Sword	69
Arrow	39
Arrow of Slay Undead	58
Axe of Hurling	57
Ba'al Verzi Dagger	68
Bag of Holding	50
Barovian Coin	75
Battle Axe	24
Blood Bat Key	98
Blood Key	9B
Blue Robe	8
Bracers of Protection	51
Broad Sword	29
Bronze Helm	1D
Bronze Mail	12
Chain Coif	1B
Chain Mail	0E
Chest	2
Church Vestibule Key	6D
Cleric Holy Symbol	33
Cloak	5D
Composite Bow	30
Dagger	2B
Dagger of Throwing	59
Elixir of Youth	38
Elven Chain Coif	1C
Elven Chain Mail	10
Elven Signet	7D
Emerald Catacomb Key	97
Finger of Commandment	87
Footman's Pick	65
Forgotten Gold Curch Key	72
Gauntlets of Dexterity	53
Gold Church Key	6A
Gold Teardrop Church Key	A1
Green Elven Tomb Key	9C
Halberd	2D
Holy Symbol of Lord Dhelt	74
Holy Symbol of Ravenkind	73
Ilvis Seal of Entrance	6E
Iron Cementary Gate Key	9D
Iron Elven Tomb Key	6C
Ivory Scroll Case	4
I, Strahd	8C
Jade Cavern Keys	90,91,92,93

Javelin of Lightning	5A
Jeweller's Key	70
Keoghtom's Ointment	42
Key Ring	5
Leather Armor	0C
Leather Helm	1A
Lock Picks	32
Long Sword	28
Mace	25
Mage's Journal	8F
Mage's Spellbook	A6
Magic Stone	A5
Manual	8A
Oil of Fiery Burning	41
Onyx Catacomb Key	96
Paladin Holy Symbol	34
Paladin's Dagger	9F
Paladin's Key	71
Paladin's Sword	9E
Parchment Fragment 1	61
Parchment Fragment 2	62
Parchment Fragment 3	63
Parchment Fragment 4	64
Phylactery of Long Year	55
Plate Helm	1E
Plate Mail	14
Potion of Extra Healing	3C
Potion of Fire Resist	3D
Potion of Giant Strength	3E
Potion of Healing	3F
Potion of Speed	40
Pouch	0
Pouch of Unusual Golden Dust	7C
Priceless Fire Ruby	77
Quarterstaff	26
Quiver	6
Ravenloft Silver Tower Key	9A
Ravenloft Tower Key	99
Ring of Feather Fall	43
Ring of Fire Resistance	44
Ring of Free Action	45
Ring of Protection	46
Ring of Regeneration	47
Ring of Wizardry	48
Rod of Rebirth	49
Rod of Smiting	4A
Ruby Catacomb Key	94
Sack	1
Sapphire Catacomb Key	95
Sasha's Reading Glass	7A
Seed of Morninglord	89
Sharp Iron Svalich Road Key	6F
Shield of Lightning Protection	67
Shields	21,22,23

Short Sword	27
Silver Moon Key	A3
Silver Star Key	A2
Sling	31
Sling Bullet	3A
Sling of Seeking	5B
Sling Pouch	3
Spear	2E
Stone	A4
Stone Giant Gauntlets	54
Stone of Good Luck	56
Strahd's Invitation	78
Throwing Knife	2F
Tome of Artifacts	35
Trimia's Catalogue	79
Two-handed Sword	2C
Van Richten's Guide to Werebeast	8E
Van Richten's Tale of Strahd	8D
Victor Grymig's Bone Vault Key	6B
Vistani Potion	7B
Vistani Tarokka Card	8B
Wand of Enemy Detection	4B
Wand of Fireballs	4C
Wand of Frost	4D
Wand of Magic Missiles	4E
Wand of Paralization	4F
Warhammer	2A
Wereraven Feather	76
White Robe	0A
Winged Holy Symbol	A0
Withered Heart of Mortal Ardor	88



Lands of Lore

Nerven die Monster? Hat der Kauf der letzten Axt das ganze Geld verschlungen? Fehlen die Magiepunkte für Sprüche in höheren Leveln? Kein Problem mit einem Hex-Editor und dem Tip von Carsten Vetterlein aus Ennepetal.

Die Antworten auf diese brennenden Fragen schlummern in der Spielstanddatei "_SAVE00X.DAT" (X=Spielstandnummer).

Bei Adressen, die aus zwei Bytes bestehen (z.B. 7C/7D), muß die Hex-Zahl in umgekehrter Byte-Schreibweise eingetragen werden.

Zum Beispiel: Um also 20000 Hitpoints für die 1. Person zu erhalten, muß man die Hexadezimale-Zahl 4E20 (=20000 dezimal) in folgender Weise den Bytes zuordnen: die Zahl 20 in Byte 7C und 4E in 7D einsetzen.

Hier nun die nötigen Hex-Adressen:

GELD : 459/45A

Attribut :	für 1.Person der Party	2.Person	3.Person
- aktuelle Hitpoints :	7A / 7B	FC / FD	17E / 17F
- max. Hitpoints :	7C / 7D	FE / FF	180 / 181
- aktuelle Magiepunkte :	7E / 7F	100 / 101	182 / 183
- max. Magiepunkte :	80 / 81	102 / 103	184 / 185
- Kämpferlevel :	A7	129	1AB
- Gaunerlevel :	A8	12A	1AC
- Magierlevel :	A9	12B	1AD

Ultima 8

Probleme mit dem Avatar? Kai Schacht aus Bremen zeigt Euch, wie Ihr nun auch Trolle ohne Probleme zerschmettert.

Der echte Profi-Hexer editiert unter der Directory GAMEDAT die Datei NPCDATA.DAT wie folgt:

Avatar:

Datei: **NPCDATA.DAT**

```
0000B0     00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 64 64 64 BF 01 00 00
                                   Stärke ↲  ⇩  ↳ Geschicklichkeit
                                         Intelligenz
```

Die von mir angegebenen Werte sind Höchstwerte!!

Geld:

Datei: **ITEMCACH.DAT**

```
00021FB0   00 00 B4 0C 00 FD 0C CF 0D 00 00 29 0A 8F 1D
                                             Geld (666 DM)
```

B-Wing

Die Entschlüsselung für Eure *B-Wing*-Spielstände sandte uns Patrick Kullmann aus Lüdwigshafen.

```
Pilot in Liste-00, nicht in Liste-01
          I  Stand (00-Aktiv, 01-Captured, 02-tot)
          I  I Dienstgrad (00-Kadett, 01-Offizier, ..., 05-General)
          I  I   I Punkte Tour o. D.   Erfahrung (Rookie-Top Ace)
          I  I   I       I              I   a) b) c)
0000 : 00 00 00 05 FF FF FF FF - FF FF 01 01 01 00 00 00
0010 : 00 06 -d )00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
0020 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
0030 : 00 00 FF FF FF FF 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
              I
        Training-Highscores

0080 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 08 00 00 00 00 00 00
                                    I
                        Mazelevel geschafft (01,02,... bei 08 Abzeichen)

0250 : 01 01 01 01 01 01 01 01 - 00 00 00 00 00 00 00 00
              I
        historische Level (00-nicht geschafft, 01-geschafft)
```

a) Corellianisches Kreuz (nein-00, ja-01)
b) Medaillon von Mantooine (nein-00, ja-01)
c) Stern von Alderaan (nein-00, ja-01)
d) Halbmond des Kalidor (nein-00, ja-01, 02-Bronzene Traube, 03-Silberne Fänge, ... 06-Diamantene Augen)

Stronghold

Wer sich in SSI's *Populous*-Verwandtem an nervigen Monstern die Zähne ausbeißt und kein gescheites Völkchen zum Erblühen bringt, sollte sich den Tip von Matthias Walter aus Neuss zu Herzen nehmen.

Ladet wie immer ein Savegame (SAVE.XXX) aus der STRONG.SAV-Directory und sucht Euch mit einem Hex-Editor den Namen des Fürsten, den Ihr etwas aufpeppeln wollt. Unten seht Ihr die Liste der Bytes, die Ihr ändern könnt. Die Stellen müßt Ihr abzählen, da die absoluten Positionen der Werte mit der Größe des Spielstands variieren. Die aufge-führte Nummer bezeichnet die Stelle des Bytes nach dem ersten Buchstaben vom Namen Eures Fürsten. Um es Euch ganz leicht zu machen, könnt Ihr die angegebenen Bytes einfach mit FF überschreiben.

Bytenummer	Bedeutung
41	Strenght
42	Intelligence
43	Wisdom
44	Dexterity
45	Constitution
46	Charisma
86	Gold 1
87	Gold 2
96	Food Stored 1
97	Food Stored 2

Hier noch einmal eine kleine Veranschaulichung:

```
.
.                                   ┌──── 1. Buchstabe des Namens
.                                   │     (Name (hier) "GNALF" (ein
.                                   │      Zwerg))
.                                   G  N  A  L  F
00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 47 6E 61 72 66    1.Zeile
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00    2.Zeile
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00    3.Zeile

            ┌──── 41./42./43./44./45./46. Stelle nach Namen
            │     (Strength/Intelligence/Wisdom/Dexterity/
            │      Constitution/Charisma)
00 00 00 3B FF FF FF FF FF FF 04 06 27 27 02 00    4.Zeile
3B 04 00 00 01 00 14 00 01 0A 00 00 08 00 00 00    5.Zeile
0A 00 01 00 FF 00 D7 00 24 00 7C 00 0C 00 42 3B    6.Zeile

   ┌──┬──── 86./87. Stelle nach Namen (Gold1/Gold2)
   │  │                             ┌──┬── 96./97. Stelle nach Namen
   │  │                             │  │   (Food Stored1/F. Stored2)
00 FF FF 00 00 01 24 00 06 00 00 FF FF 00 00 00    7.Zeile
```

Empire Deluxe

Nils Otten aus Berlin hat sich mit dem Strategiehammer *Empire Deluxe* von New World Computing etwas tiefgehender beschäftigt und zeigt Euch, wie Ihr Städte aufpoliert.

Als erstes sollte man sich die Effizienz der Stadt merken, die man aufmotzen will. Nun sucht man mit einem Hexeditor in der ASCII-Spalte nach CITY. Jetzt muß man die Effizienz in hexadezimale Darstellung umrechnen und nach dieser Zahl in der Hex-Spalte suchen. (Oft wird diese Zahl mehrmals zwischen CITY und der Städteliste stehen. Dann muß man ausprobieren, welche Zahl zu der gemeinten Stadt gehört.) Hat man die richtige Zahl gefunden, wird sie durch FA ersetzt. Wer ganz dreist ist, kann auch FF einsetzen.

Übrigens steht vier Stellen links von der Zahl, die die Effizienz angibt, wie viele Runden es noch dauert, bis die nächste Einheit fertig ist. Also, wer auf die Schnelle mal ein Battleship braucht, kann die Zahl auf 00 setzen.

```
00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 43 49 54 59  - 00 00 00 00 00 30 00 02   ....CITY.....0..
08 09 00[0E]00 00 09[2D] - 0E 00 06 02 00 0F 09 09   .......-........
00[0C]00 08 09[36]0E 01  - 06 02 00 0F 08 53 74 61   .....6.......Sta
64 74 20 31 00 08 53 74  - 61 64 74 20 32 00 53 43   dt 1..Stadt 2.SC
4E 44 00 00 00 00 00 C2  - 00 00 00 00 00 01 00 00   ND..............
00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................

  [00]    [00]   [FA]    [FA]
    └──┬───┘       └──┬───┘
Produktionsdauer      │
               Stadteffizienzen
```

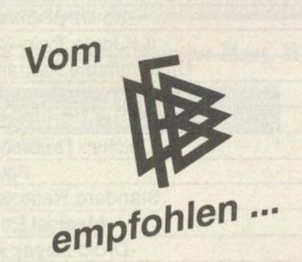
DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...

Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket"
Postfach 110
23691 Eutin

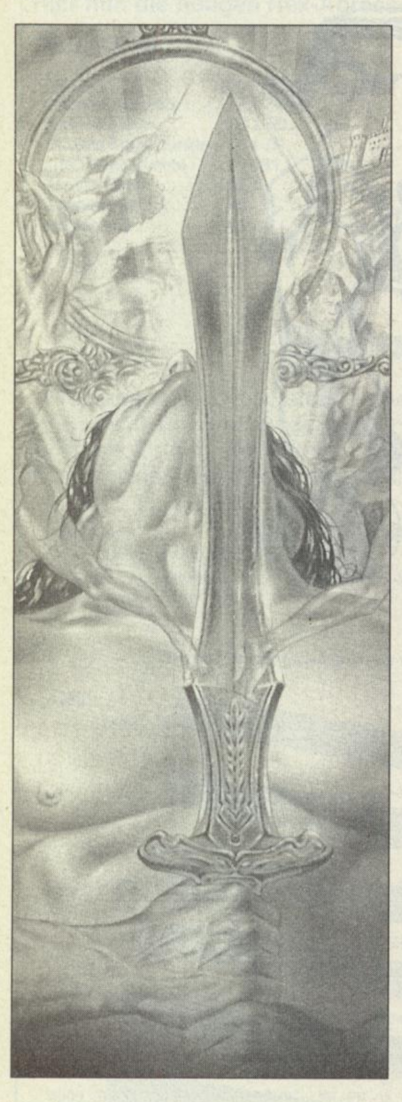


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10

Hired Guns (MS-DOS)

Mark Müller aus Burgdorf vertiefte sich in die Spielstände DMA's *Hired Guns* und splittet für Euch die Spielerdaten genauestens auf. Bearbeitet einfach die Datei "...\DATA\Player.Dat" nach unten stehendem Muster. Die letzten vier Felder (Wx) vor dem nächsten Charakter solltet Ihr freilassen, da es zeitweise passieren kann, daß Euer Charakter dann keine Gegenstände mehr bei sich hat.



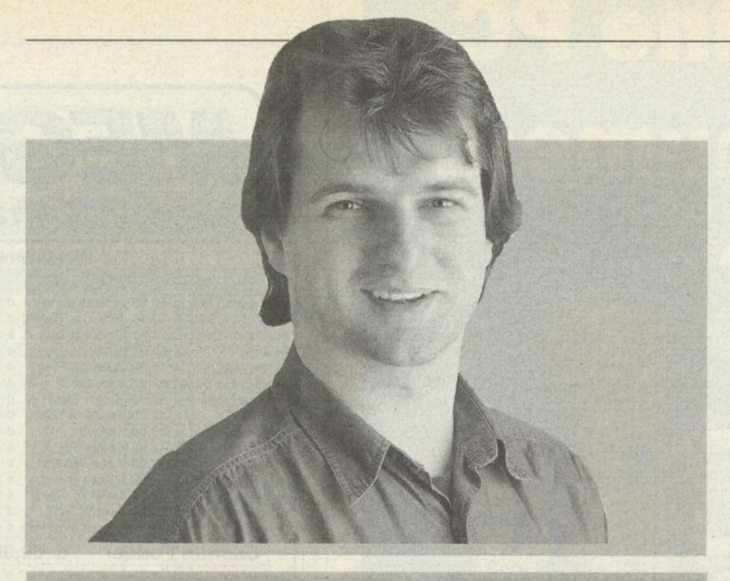
Verfügbare Gegenstände in "Hired Guns"

Nr.	Gegenstand	Nr.	Gegenstand
1	Disruptor Cannon	2	RPG Rocket Launcher
3	Neutronflux Laser Cannon	4	Mounted Machine Gun
5	Hyd-Fluorine Hand-Laser	6	Particle Beam Rifle
7	Small-Arms 9 (Imperial Auto)	8	Oxy 6 Flammer
9	Oxy 6 Flammer Junior	10	(Silenced) Supercovert
11	Small-Arms 6 (Silent Auto)	12	Mounted Minigun
13	M73 Auto-Gun	14	Sniper Rifle
15	Tungsten-Bore Rifle	16	Smith & Wesson 29
17	Shotgun	18	UPBI Issue 38
19	Blaster 52-C	20	Tungsten-Bore Handgun
21	Sonic Stunner	22	Unidentifable Remains
23	Banana	24	EMF Stunner
25	Naomi VI Assault Rifle	26	Naomi Grenade Launcher
27	40 mm Explosive Grenades	28	
29	Fusion Power Core Ring	30	Auto-Sentry Kit
31	Brick	32	Broken Bottle
33	Auto-Sentry Kit (multi-D)	34	Proximity Mine
35	Proximity Mine 2nd. Edn.	36	Disruptor Charge
37	Anti-APC Rocket	38	.44 High AET Sabre MK II
39	.44 THV	40	9 mm AET High Velocity
41	Flammer Refill (100cc)	42	Flammer Refill (UX Gas) (100cc)
43	Flammer Junior Refill (50cc)	44	Flammer Junior Refill (UX Gas) (50cc)
45	Bore Explosive Slug	46	Bore Rifled Slug
47	9 mm THV 'mini' Series	48	.38 UPBI Glaser
49	1 KJoule Uni-Cell	50	3 KJoule Twin-Cell
51	6 KJoule Tri-Cell	52	Unidentifable Remains
53	Banana Pieces	54	Crusty Baguette
55	Cheese	56	Bottle
57	Apple	58	Chicken Drumstick
59	Large Loaf	60	Flask
61	Standard Rations I	62	Standard Rations II
63	Standard Rations III	64	Medical Pack
65	Syringe Anti-Toxin	66	Droid Repair Kit
67	Fusion Power Core Ring	68	Fusion Power Core Ring
69	Fusion Power Core Ring	70	
71	Common Key	72	Ornate Key
		73	Security Access Wafer (Civilian)
74	Security Access Wafer (Unrestricted)	75	Security Access Wafer (Employee)
76	Security Access Wafer (Officiers)	77	Psionic Amp?
78	Psionic Amp?	79	D.T.S. Module
80	D.T.S. Module (Ultra Proto)	81	
82	Psionic Amp Fireball	83	Psionic Amp Inferno
84	Psionic Amp Blast	85	Psionic Amp Devastate
86	Psionic Amp Fireshield	87	Psionic Amp Shield
88	Psionic Amp Granite Strength	89	Psionic Amp Titanium Strength
90	Psionic Amp Wall	91	Psionic Amp Banish Wall
92	Psionic Amp Bridge	93	Psionic Amp?
94	Psionic Amp Feather	95	Psionic Amp Sonic Blast
96	Psionic Amp Shock Blast	97	Psionic Amp Gills
98	Psionic Amp Part Waves	99	Psionic Amp Quench
100	Psionic Amp Watertight	101	Psionic Amp Electrify
102	Psionic Ampt Lightning	103	Psionic Amp Fry
104	Psionic Amp Farsight	105	Psionic Amp Teleprot
106	Psionic Amp?	107	Psionic Amp Cure Poison
108	Psionic Amp Heal	109	Psionic Amp Transmute
110	Psionic Amp Miracle	111	Unidentifable Remains
112	Proximity Mine #Armed#	113	Proximity Mine 2nd. Edn. #Armed#
114	Nuts		

```
Ofs.
0000 ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID
0016 ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID NM NM
0032 NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM
0048 NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM RS RS RS RS
0064 RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS
0080 RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS BF BF BF BF BF BF
0096 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF
0112 BF BF BF BF BF BF BF BF SN SN SN SN SN SN SN SN
0128 SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN
0144 SN SN SN SN SN SN ?? ?? ?? ZS ZS PH PH AG AG EF
0160 EF W1 W1 W1 W1 W2 W2 W2 W2 W3 W3 W3 W3 W4 W4 W4
0176 W4 W5 ... Waffen und Ausrüstung ...
0192 ... Waffen und Ausrüstung ...
0208 ... Waffen und Ausrüstung ...
0224 ... Waffen und Ausrüstung ...            Wx Wx Wx
0240 Wx Nächster Spieler mit ID ID ID ...
```

Legende:

- ID: Kennungsnummer und Herkunft, z.B.: 00-98CC Earth
- NM: Name, z.B.: Siygess, Cheule
- RS: Rasse + Alter, z.B.: Female, 27 yrs.
- BF: Beruf, z.B.: Earth citizen
- SN: Name im Spiel, z.B.: Cheule
- ??: unbekannt
- ZS: Fitneß und Zustand des Spielers (normaler Zustand: FF 7F Hex)
- PH: Physique
- AG: Agility
- EF: Erfahrung
- W1..Wx: Waffen und Gegenstände in einem Feld von je 4 Bytes: F1 F2 F3 F4
- F1: 1. Feld: Nummer des Gegenstandes
- F2: 2. Feld: Schaden am Gegenstand
- F3: 3. Feld: Munition des Gegenstandes / Anzahl der Gegenstände
- F4. 4. Feld: unbekannte Bedeutung



Doc Düse

Wechsel des Medizinalrats in der "Doc Düse"-Rubrik: Christian geht, aber die technischen Hilfen bleiben. Ich hoffe, ich werde in Zukunft genauso kompetent wie Christian mit Euren Problemen umgehen. Gleich zu Beginn habe ich eine Bitte: Macht Euch die Mühe, und schreibt Euren Absender nicht nur auf den Briefumschlag sondern auch auf den Brief selbst. Angelika und Catharina wachen zwar mit Adleraugen über die eingehende Post, aber im Eifer des Gefechts geht eventuell doch mal was verloren. Schreibt in den Brief auch am besten "Betrifft: Doc Düse", und die beiden wissen sofort, wer mit der Papierflut zu überschütten ist. Sehr hilfreich ist es auch, wenn Ihr die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT Eurer PCs mitschickt. Beim Ausdruck nach der Methode "Das Auge auf dem Bildschirm schweifen lassen, und das Handgelenk locker über das Papier schwingen" bitte ich um geschriebene Blockbuchstaben. Nächstes mal gibt's dann wieder technische Anmerkungen zu neuen Entwicklungen.

Ausgebremst

Vor ein paar Wochen habe ich mir einen 486DX2/66 mit VL-Bus, 4 MByte RAM, Cirrus-Logic-VLB-SVGA-Karte und 410-MByte-Festplatte gekauft. Da ich in den meisten Computerzeitschriften gelesen habe, daß "Comanche" mit solcher Hardware superflott sein soll, legte ich es mir zu. Nach der Installation folgte prompt die Enttäuschung. Bei höchster Auflösung ruckelte die Grafik ziemlich stark. Laut Benchmark-Test läuft der Prozessor genauso schnell wie der meines Freundes (bei dem Comanche nicht ruckelt). Nur die Grafikkarte ist laut Test ein Drittel langsamer. Könnte es vielleicht daran liegen? Ich wollte mir auch bald "Strike Commander" kaufen. Könnte dieses Spiel dann genauso langsam laufen?

Martin Niesyto, Hamburg

Ja, ja und nochmal ja! Das kann nur und wird ausschließlich an Deiner Grafikkarte liegen. Andere Spiele werden bei Dir den gleichen Effekt haben. Allerdings wundert mich das Verhalten der Karte doch sehr. Cirrus-Logic-Karten sind zwar nicht mehr ganz der Weisheit letzter Schluß, wenn es um Geschwindigkeit geht. Trotzdem läuft eine VLB-Grafikkarte rund drei bis viermal schneller als vergleichbare reine 16-Bit-ISA-Karten. Ich kann mir zwei Möglichkeiten vorstellen: Zum einen kann man in dem Setup Deines Computers vielleicht die Geschwindigkeit des VL-Busses einstellen, und daß diese dort heruntergeschraubt ist. Allerdings wäre das vom Motherboard-Design her Unsinn, denn der Local-Bus ist gerade auf Geschwindigkeit getrimmt. Aber weiß der Geier, was sich einige Entwicklungsingenieure so denken. Die zweite Möglichkeit ist so dreist, daß ich sie kaum zu nennen wage: Du hast gar keine VLB-Karte, sondern eine ISA-Karte in deinem System stecken. In dem Fall würde ich an Deiner Stelle Deinem Händler wenigstens verbal einen kräftigen Tritt in den Hintern verpassen und die laut Kaufvertrag zugesicherte VLB-Karte nachfordern. Eine VLB-Karte erkennst Du daran, daß sie drei anstelle der bei ISA-Bussen üblichen zwei Steck-Anschlüsse zum Einstecken in den PC-Bus hat. Einer dieser drei Anschlüsse hat dichter beieinanderstehende Kontakte.

Ausgeblastet

Ich besitze einen 486DX/40 VLB mit 450-MByte-Platte, 8 MByte RAM, SVGA-, Multi-I/O- sowie eine Sound-Blaster-16-MultiCD-Karte. Mein Problem ist eben diese Sound-Blaster-Karte. Wenn ich sie mit dem Programm "TESTSB16" teste, ist bei den 8-Bit- und 16-Bit-Sounds der rechte Kanal verrauscht oder gar nicht zu hören. Die Operator-Musikstücke sind völlig in Ordnung. Bei "X-Wing" sind zum Beispiel die Sounds mal völlig in Ordnung, mal höre ich sie etwas verrauscht und mal höre ich gar nichts. An den Verbindungskabeln kann es nicht liegen, da der Fehler auch auftritt, wenn ich Kopfhörer oder eine externe Anlage benutze.

Ein weiteres Problem habe ich mit OS/2 2.1. Wenn ich von OS/2 in einer DOS-Sitzung das Programm TESTSB16 aufrufe, hängt es sich entweder beim Testen der DMA-Kanäle auf, oder der Bildschirm wird schwarz, wenn ich die 8-Bit- oder 16-Bit-Sounds abspiele. In dem Fall kann ich die Anwendung noch nicht einmal mehr aus der Fensterliste werfen.

Edgar Luttmann, Lippstadt

Im März habe ich mir bei Escom einen 486DX2/66-Rechner mit PCI-Local-Bus und 8 MByte RAM zugelegt. Auch die geheiligte "Sound Blaster 16" gehörte zu meiner Neuanschaffung. Alle meine Spiele funktionieren einwandfrei mit dieser Karte, nur der "Microsoft Flight Simulator 5" macht Probleme. Während der knattrige Cessna-Sound einwandfrei rüberkommt, geben die Learjet-Düsen spätestens nach 10 Sekunden nur noch einen Wust aus umzusammenhängenden Tonfetzen und lautem Geknalle von sich. Ich habe das Programm mehrmals neu installiert und mir auch die entsprechende Sound-Datei "JET1.WAV" im Klangrekorder von Windows angehört, konnte aber die Ursache nicht finden. Weder mit dem Sound-Blaster-, noch mit dem Sound-Blaster-Pro-Treiber des Flight Simulators konnte ich der Karte vernünftige Geräusche entlocken. Den entsprechenden Patch, den ich mir von Microsoft zuschicken ließ, habe ich auch schon ohne Erfolg installiert. Ist die Sound Blaster 16 vielleicht doch nicht 100prozentig zu der alten Sound Blaster kompatibel? Auf meinem vorherigen 386DX/25-Rechner mit Sound Blaster 2.0 lief nämlich alles hervorragend.

Stefan Neßlinger, Schwabach

Es geht das Gerücht um, daß die Sound-Blaster-16-Karte tatsächlich einen winzigen Hardwarefehler hat. Dadurch kommt es unter bestimmten Voraussetzungen auf dem rechten Kanal zu Soundstörungen, die im Extremfall die Geräusche rauschen oder unhörbar werden lassen. Creative Labs gibt sich verständlicherweise bedeckt, wenn man nach diesem Fehler fragt. Wir werden das genau nachforschen. Spätestens beim nächsten Soundkarten-Test wissen wir mehr.

Das Problem mit OS/2 muß dagegen nicht am Sound Blaster 16 liegen. Wahrscheinlich kommt OS/2 ins Stottern, wenn aus der DOS-Box heraus die DMA-Kanäle programmiert werden, da OS/2 vielleicht selber einen der Kanäle verwendet. Fazit: Für Spiele und Soundtools doch besser direkt das gute alte DOS verwenden.

Ausgedoomt

Ich muß schon sagen, die Rubrik "Doc Düse" war echt mal nötig! Jetzt aber zu meinen Fragen: Ich holte mir vor ein paar Monaten eine Sound-Blaster-2.0-Karte und hatte bis dahin noch keine Probleme. Mir stürzte ein paarmal Windows ab, hab' dies aber mit dem Argument "kann ja mal vorkommen" ignoriert. Doch als ich mir Doom zulegte, wurde es kritisch: Ewiges Abstürzen oder das Verzerren des Bildschirms mitten im Spiel waren die Folgen. Schaltete ich jedoch im Doom-Setup die SB-Karte ab, herrschte Ruhe im Tower. Ich habe übrigens einen 486DX/50 VLB mit 4 MByte RAM und 128 KByte Cache sowie eine

Cirrus-Logic VESA-Local-Bus Super-VGA-Karte. Doch das Beste kommt noch: In meiner Verzweiflung, Doom ohne Splattersound und Todesschreie spielen zu müssen, habe ich mal im AMI-BIOS im Advanced-Chipset-Setup die Funktion "Hidden Refresh Function" auf "enabled" geschaltet (in der Anleitung zum Motherboard stand, es könnte Konflikte geben, wenn dieses auf "enabled" wäre) und siehe da: die SB-Karte hat nie mehr gemuckt. Tja, komisch was?

Jetzt wollte ich noch fragen: Aufgrund des Geschwindigkeits-Wahnsinns einiger Programmierer wollte ich irgendwann mal mein 486er Motherboard mit einem Pentium-Overdrive-Prozessor aufrüsten (mein Motherboard verfügt über einen ZIF-Sockel und Multifrequenz-Quarz). Dann hab' ich aber gehört, daß dies in 90 Prozent (!) aller Fälle zum Durchbrennen des Motherboards oder anderer Komponenten im PC führen soll (uff!). Und jetzt zum krönenden Abschluß: Es ist ja bekannt, daß ein 486DX/50 und der VESA-Local-Bus irgendwie nicht so ganz zusammenpassen. Mein Motherboard soll über den sogenannten VESA-2-Standard verfügen, welcher bei 50 MHz die richtige Performance bringen soll. Was sagt Ihr dazu?

Frank Dorsch, Köln

Ein Hoch auf alle Computerhersteller, die entweder eine Option im Setup nicht vernünftig beschreiben oder den Sinn gleich komplett unter den Tisch fallen lassen. In diesem Fall wird es für mich ein Ratespiel: Der Refresh, der in jedem PC dafür zuständig ist, den Inhalt des Hauptspeichers zu erhalten, wird über einen DMA-Kanal durchgeführt. Der Sound Blaster benötigt zum Abspielen des Sounds ebenfalls einen DMA-Kanal. Nun könnte es sein, daß sich ausgerechnet bei Deinem Motherboard diese beiden DMAs nicht vertragen, obwohl das normalerweise nicht der Fall ist. Wenn Du die "Hidden Refresh Function" auf "enabled" schaltest, benutzt Dein Motherboard für den Refresh keinen DMA mehr, sondern führt den Refresh mit einem separaten Mechanismus durch. Da dadurch ein störender DMA abgeschaltet wird, gibt es nichts mehr, womit der Sound-Blaster-DMA behindert wird und Doom sowie andere Spiele laufen einwandfrei. Also: "Hidden Refresh" auf "enabled" lassen. Nebenbei wird der Computer dadurch geringfügig schneller.

Zum zweiten Teil Deiner Frage: Generell brennt nichts durch, solange die Taktfrequenz des Motherboards nicht verändert wird. Beim 486DX2/66 sind das 33 MHz, beim 486DX2/50 sind's 25 MHz und bei deinem Board eben 50 MHz. Erhöht werden kann diese Frequenz nur, wenn Du einen Quarz austauschst. Das sollte man aus den von Dir genannten Gründen möglichst unterlassen, sofern nicht in Deinem Handbuch zum Computer oder zum Motherboard ausdrücklich auf diese Möglichkeit hingewiesen wird. Die Frequenz erhöht sich auch nicht automatisch, wenn Du Dir den Pentium-Overdriver einbaust.

Grundsätzlich bin ich übrigens skeptisch, wenn ich "VLB" in Zusammenhang mit "50 MHz" höre, egal ob's eine neue Definition gibt oder nicht. Der VESA-Local-Bus-Standard war in der Vergangenheit weit weniger genau definiert als der PCI-Bus. Letzteren würde ich immer favorisieren, wenn es um Frequenzen ab 50 MHz geht. In Deinem Fall würde ich Dir empfehlen, nicht mehr als eine Karte auf den VLB zu stecken. Als Kandidat sollte immer die Grafikkarte vor allen anderen Karten bevorzugt werden.

Sound von CD

Ich besitze einen 486DX33 (ISA Bus) mit 4 MByte RAM und ein CD-ROM-Laufwerk (Double Speed). Nun habe ich zwei Fragen:

1. Ich habe ein Problem mit dem EMM386. Jedesmal wenn ich diesen Treiber lade, bekomme ich Probleme mit dem Sound. Bei Spielen wie zum Beispiel "Day of the Tentacle" oder "Sam & Max" knackt es bei der digitalen Sprachausgabe erheblich. Ganz schlimm ist es bei "The 7th Guest". Bei der Selbstdiagnose dieses Spiels spuckt der Computer außerdem aus, daß es Probleme mit dem PCM-Sound gibt, wenn der EMM386-Treiber geladen ist. Dummerweise kann das Spiel nicht ohne diese Treiber gespielt werden, da der konventionelle Speicher sonst unter dem benötigten Minimum liegt, und das Spiel hier und da mal abstürzt. Vielleicht läßt sich dieses Problem ja beheben, indem ich einen anderen Treiber verwende, wie zum Beispiel den QEMM.

2. Ich habe mir kürzlich "Inca" und "Monkey Island I" als CD-ROM-Version für meinen PC gekauft. Jetzt habe ich folgendes Problem: Bei Inca ruckt das Spiel sehr stark. Ich vermute, dies kommt davon, daß der Sound direkt von der CD kommt. Auch wenn ich die Spieledaten auf die Festplatte kopiere, ändert sich nichts. Bei Monkey Island ist das Problem ähnlich. Hier bricht der Sound sehr oft einfach so ab. Auch bei diesem Spiel kommt der Sound direkt von der CD. Thorsten Schwetzel, Neukirchen

Die Probleme, die Du in Deinen beiden Fragen schilderst, können durchaus die gleiche Ursache haben. Ich kann mir mehrere Lösungen vorstellen. Zum einen könnte es tatsächlich an dem etwas behäbigen EMM386.EXE von Microsoft liegen. Dieser schafft einen separaten Speicherbereich, der von den Spielen für den Sound genutzt wird. Zwischen diesem, "Expanded Memory" genannten, Speicher und dem normalen Programmspeicher müssen während des Spielens die Sound-Daten hin und her kopiert werden. Wenn der EMM386 dazu zu langsam ist, knackt es gelegentlich mal während der Soundausgabe. Abhilfe könnte hier tatsächlich ein schnellerer Treiber, wie der von Dir genannte QEMM, schaffen.

Zum zweiten könnte es aber auch an der Installation Deines MSCDEX-Treibers in der AUTOEXEC.BAT oder an Deinem CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS liegen. Beim MSCDEX gibt es eine Option "/M:", mit der ein sogenannter Buffer angelegt wird. Eine ähnliche Option, vielleicht mit einem anderen Buchstaben, gibt es wahrscheinlich bei Deinem CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS. Diese Buffer sind nichts anderes als ein Cache. Ein Cache ist aber nur dann sinnvoll, wenn öfters auf Daten zugegriffen wird. Bei Sound-Daten ist das nicht der Fall. Die werden einmal abgespielt, und das war's dann. Die Treiber laden durch diese Optionen die Sound-Daten aber erst einmal in den Buffer, bevor das Spiel die Daten zu sehen bekommt. Genau dieses Zwischenspeichern kostet wiederum Zeit, und das ist das Knacken oder Aussetzen des Sounds, den man hört. Versuch einmal diese Buffer-Anzahl so gering wie möglich zu halten. Wahrscheinlich dürfte das Problem dann gelöst sein.

Übrigens dürfte es beim Abspielen eines Sounds oder einer Musik direkt von der CD überhaupt keine Probleme geben, denn in dem Fall wird das CD-ROM wie eine normale Musik-CD benutzt. Die Sound-Daten wandern überhaupt nicht in den PC, sondern werden über den Sound-Ausgang des CD-ROM-Laufwerks einfach an den Verstärker der Sound-Karte oder des mitgelieferten CD-ROM-Adapters weitergeleitet. Das kannst Du ausprobieren, indem Du die CD in einen normalen CD-Player legst, und versuchst die verschiedenen Tracks abzuspielen. Wahrscheinlich wird diese Methode aber von den genannten Spielen nicht genutzt. Die Sound-Daten werden von dem CD-ROM als normale Sample-Daten geladen. Vermutlich kommt es deshalb zu den angesprochenen merkwürdigen Effekten in Deinem System.

Anschluß gesucht

Ich bin Besitzer eine "Sound Blaster 16 Basic". Ich kaufte mir vor kurzem das CD-ROM-Laufwerk Matsushita/Panasonic CR-562 B. Das Einbauen verlief problemlos. Ich schloß es an das CD-ROM-Interface der Karte an. Aber bei der Installation des Treibers bekam ich immer wieder eine Fehlermeldung. Im Handbuch stand überhaupt nichts über die Installation. Auf der mitgelieferten Diskette sah es genauso trüb aus. Nur der Treiber (CDMKE.SYS Ver. 4.03) war vorhanden. Ich fügte also der CONFIG.SYS die Zeile DEVICEHIGH=C:\DOS\CDMKE.SYS und der AUTOEXEC.BAT die Zeile LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /L:D hinzu. Die Datei CMKE.SYS wurde geladen und es erschienen folgende Zeilen:

Device Driver Name: MSCD000
Following Units Supported:

Interface Board or CD-ROM drive not ready

Insure that drive power is on and drive cables are correctly attached.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 09/94** (erscheint am 10. August '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juli '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober-Ausgabe 1994** (erscheint am 14. September 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche für den C64 den Kultklassiker M.U.L.E. Angebote schnellstmöglich an Tel. 06421/81915, Michael, ab 17 Uhr

Amiga

Achtung! Verk. A500 + 52 MBFP + 1 MB RAM + MK3 + Maus u. Zubehör, VHB 700 DM, Tel. 0355/534888, ab 19.30 Uhr

Verk.: Syndicate 35 DM, Ambermoon 40 DM, Desert Str. 30 DM, Flashback (beschäd. Pack) 30 DM, Elite 2 35 DM, Populous 15 DM, Moonfall/Wreckers je 10 DM, Tel. 089/617910 NN/VK

PC-Karte 286 mit 5,25" Laufwerk f. Amiga 2000, VB 280,–, Tel. 08041/8168

Verk. Dune 2 (deutsch) 30 DM, Eishockey Manager + Extra Torszenen 35 DM, Gunship 2000 35 DM. Nur Originale, 100 % o.k., inklusive Porto! Tel. 03820/461 (Martin)

Suche Amiga 500, Festplatte u. 2 MB Speichererw. Zahle bis 400 DM. Amiga muß WB 1.3. Schickt mir Eure Angebote an Maik Wieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hungen 3

Knight of the Sky, Silent Service 2, 1869, Pacific Islands je 25 DM, Thunder Hawk, 688 Attack Sub, Monkey Island II, F19, Team Suzuki je 20 DM. Tel. 05834/258

Verk. Originale, PD, Demos aller Art, z.B. Anstoß, Indy 4, Aufschwung Ost, günstig, umfangreiche Liste gg. 2 DM f. RP, R. Wernard, Schwarzenstein 42, 95131 Schwarzenbach

Verkaufe für 30 DM: Arabian Nights, Chuck Rock 2, Pinball Faht., Sim Ant, Soccer Kid, Superfrog; 25 DM: Bandit Kings, ishido, Lemmings, L. Data, Tower Fra. Tel. 07472/1339

Amiga 1000 + Farbmon. + 2 MB Speicher + Zubehör 500,–, Amos-Erweit. Tome IV 60,–, Hot help 40,–, Gravis-Analog-Joystick für Wingcom. 50,–, Tel. 05303/5435

Verk. zw. 5–35 DM: T2 Arc., Their f. Hour, Westph., F-18, Teamy Y., Big Box 2, M.U.D.S., PQ 1. Liste bei Andreas Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden. Tel. 06655/73682

Verk. A2000 + Mon. 1084S Tast + Maus inkl. div. Spiele, Anwendersoftware Becker Text DPaint, DOS-Control PPM Real 3D Advantage, 1 MB, 50 MB, PC-Karte * Höchstgebot, Tel. 0451/792749

Verkaufe A500 mit 1 MB, 2. LW, Farbmonitor, Maus, Mauspad, 3 Diskboxen, ca. 200 Leerdisketten, 4 Joyst., 1 orig. Indy 4 + Kleinigkeiten, NP 2500,–, VP 900,– Tel. 07081/2145, ab 21 Uhr

Siedler 45 DM, Ishar 2 30 DM, F1 Grand Prix 20, Silent Service 220 DM, Ween 20, F15 20 DM, Gods 15 DM, Action Replay MK3 150 DM, Tel. 09953/2973

Verkaufe Originale. Liste gegen Rückporto, Stefan Brasser, Am Fichtenkopf 45, 65385 Rüdesheim .

Verkaufe A1500 m. 1 MB Hauptspeicher, Monitor, ca. 300 Spielen, Comp Tec Tastatur, Maus, Joystick, Handbücher, Drucker (sw), 2 Farbbänder, VB 1100 DM. Tel. 02302/64982

Verkaufe Orig. für 25 DM, Addams Family, Jaguar X3220, Campaign, Lothar Matthäus, Nigel Mansell, Terminator, Arcarde Game, Jurassic Park für A1200 für 40 DM u.v.m., S. Hempel, Mühlweg 2, 06869 Coswig/Anh. Tel. 2318

Suche Amiga 500, 1 MB, TV-Modulator. Tel. 0831/93204, ab 19 Uhr

SSI-Rollenspielfan sucht für Amiga: "Curse of the Azure Bonds". Angebot unter Tel. 0208/873068

Verkaufe supergünstig: The Legend of Kyrandia, Team Yankee, On the Road, Mega lo Mania und Bard's Tale III! Tel. 05154/8304 oder 05154/3773, ab 18.00 Uhr

Verk.: Amiga 500, 1 MB, 2. LW, 210 Disketten, Bücher, 1 Joystick, 550 DM, Tel. 05131/55200 ab 14.00–16.00 Uhr, Christian

Verk. Amiga-Spiele orig. Indy 4, Monkey I. 1 + 2 je 50,– DM, ab 19 Uhr, anrufen unter 0221/6804459, fragt nach Alex

Verkaufe Amiga-Originale: Syndicate, Mad TV, Lemmings 2, Uridium 2, Fire and Ice, RR Tycoon, Desert Strike, BMP, Monkey Isl. 2, Indy 4, etc. Tel. 05382/4858, auch Ankauf

Der Clou, Monopoly, Space Hulk, Turrican 3, Elite 2, DM 60, Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis DM 55, Dracula, Lionheart, Einmal Kanzler sein, BAT 2, Elfmania, Pool, DM 50, Ancient Art of War in the Skies, B-17 Flying Fortress DM 40, Tel. 04152/74140

Kindwords 3.0 – Prof. Textverarbeitung DM 50, Hanse DM 60, Harlequin, Rolling Ronny, Klax, Barbarian 2, Crime City, WWF 2, Robocod, Kid Gloves 2, Gauntlet 3, Test Drive 2 DM 30, Tel. 04152/74140

Suche für Amiga 500 Kick Off 1 und World Games, Tel. 02421/57397

Verkaufe R. R. Tycoon, Global Effect, Cadaver, Future Wars je 20 DM, Syndicate + Chaos Engine je 35 DM, Tel. 0611/564405 – Andreas Gladisch

Verk. orig. Spiele, z.B. Civilization, RR-Tycoon, A-Train, Ambermoon, AD + D, etc. Tel. 06625/8487, 16.00 bis 18.00 Uhr, nach Marco fragen. Preise VB!

Verk. Amiga 500+ (Kickstart 1.3 + 2.0) + 120 Disk. + Monitor 1085S + TV-Tuner 7300 + Joystick + Monkey Island 2 für 850 DM. Tel. 04307/1204 (Rouven)

Dogfight 45 Alfred Chicken 45 Tornado 70 alles 1A-Zustand, M. Wunderlich, Haselbacher Str. 16 a, 04617 Plottendorf. Ich verschicke per Nachnahme!

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2. Laufwerk, 30 Original, div. Zubeh., VB 950,–, Tel. 08702/1362, ab 19.00

Hilfe! Ich suche einen Trainermaker für meinen Amiga! Wenn Ihr mir helfen könnt, schreibt an: Markus Gärtner, Lipper Hellweg 324, 33605 Bielefeld

Löse meine Spielesammlung auf, alles Orig., neueste und klassische Spiele. Preise zwischen 10,– und 30,– DM, Tel. 08261/4356

Verk. A500 mit 2, 3 MB RAM, 2. LW, 2 Mäuse + mehr Zubehör, 12 Orig. (Anstoß, Burntime), NP 2200,– DM, VB 1100,– DM, 63110 Rodgau, Artur Golla, Kolbergerstr. 9, Tel. 06106/18097

Amiga 500, 2. Laufwerk, Monitor, 5 Joysticks, 5 Spiele, Mouse, Speichererw., Farbdrucker, Papier, 120 Disketten, u.a. Zubehör, z.B. (Portverl...). Tel. 06625/431, ab 18 h, Preis ca. 2000 DM

Verk. Amiga-Orig.: alle KD: Indy 4-50/GOB2-50/SQ4-40/Lemmings2-35/Curse of Ench.-35; Kyrandia 1-30, Lure of TT-25, Another World-20, Beast 3-20, Tel. 06131/331542 – 18 h

Verkaufe Amiga 500 plus mit TV-Adapter und Netzteil für 500,00 DM. B. Schmidt, 06567 Bad Frankenhausen, Am Tischplatt 21

Verk. orig. Amiga 500 Spiele Battle Chess II, Cadaver, F-19, Muds je 20,– DM. Tel. 06241/74726

Suche Arachnophobia und Harley Davidson mit Packung, 100 % o.k., Andreas Winstel, Danziger Str. 7, 67360 Lingenfeld, Tel. 06344/1445, Andreas

Achtung: Verk. Amiga 1200 + Monitor 1942 u. 2 orig. Spiele + DPaint 4 + Wordworth + Zubehör, neuwertig. Garantie bis Mitte Juni! Tel. 07143/585166

Suche: Caesar und Kohorte, für Amiga, zahle gut, nur Original, Tel. 02402/27059, nach 15 h

Verk. A500+ 2, 4 MB + 2 LW + Maus + Joystick + Farbmonitor u. Originalspiel B. Manager für 650 DM, Tel. 06130/1544, Christian D.

Verk. Eye of Beholder 1 + 2, Schw. Auge, Lary 5, Sp. Quest 1, 4, Red Baron, R. of Dragon, Heart of China, 40 Spiele vorhanden, Vers. per Nachn., Originale, Markus, Tel. 09264/1467

Verk. Amiga 500 mit 10 Spielen Monkey Is. 1, Search for King, Sil. Service 2, Sim City, Populous 2, H. Nova, Fascination, usw. für 400 DM. Vers. per Nachnahme, Tel. 09264/1467

Verkaufe A2000 + Monitor + Joystick, 1.3 KS + 2.0, Vers.-Workb. + Originalspiele, NP 3000 DM, VP 1000 DM, Tel. 0711/875902, ab 19.00 (Salman)

Verkaufe Spiele verschiedenster Genres zu fairen Preisen! Zum Teil bereits vergriffene Klassiker (Magnetic Scrolls, Cinemaware, Infocom), Tel. 089/8500383

Verk. A500+, 1 MB, Monitor 1084S, externe 3,5" Laufwerk, 20 MB Festplatte, 1000 Spielen, 30 Orig., 100 Bücher, Mouse, Joystick für 1700 DM, Tel. 0571-2-71597 (Holland)

Verk. Quantum SCSI 85 MB HD 350 DM, B17-Flying F., Megatreveller 2 und Gunboat für jew. 35 DM, Turbocalc V2.0 100 DM und Diskladb für 40 DM. Tel. 02464/6987

An alle Spielefreaks und Neueinsteiger. Verkaufe nagelneue Spielmaschine A500 mit Monitor, 2. LW und diversen Originalspielen, auch einzeln, Tel. 033748/10953

Verkaufe Amiga-Originale: Syndicate, Mad TV, Lemmings 2, Uridium 2, Fire and Ice, RR Tycoon, Desert Strike, BMP, Monkey Isl. 2, Indy 4, etc. Tel. 05382/4858, auch Ankauf

MS-DOS

CD-ROM: Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Lemmings 1 + Lemmings 2 DM 75, Space Quest IV DM 45, Larry V + Red Baron + King's Quest V DM 65, Zork DM 75, Tel. 04152/74140

Verkaufe PC-Originale: Elite 2, Eishock. Manager, BMP, Stronghold, Taskforce 1942, NHL Hockey, Wizardry 7, Battlechess 4000, Indy 4, etc., Tel. 05382/4858, auch Ankauf

Verkaufe, tausche Soft. H.: Term. Ramp., C. Kolumbus, Subwar 2050, M. J. in Flight S: UFO, U8 Battle Isle 2, F14 Fleet Def., Seawolf, Werewolf 1942 PAC, Across the Rhine, Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr

CD-ROM: Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Wolfpack, Lollypop DM 75, Nomad, Lemmings 2 DM 70, Herbert Grönemeyer DM 35, Return to Zork DM 85, Tel. 04152/74140

Beneath a Steel Sky, Aces o. Europe, Protostar, Monopoly, Arena, Stronghold, Dark Sun, Fantasy Empire, Gabriel Knight, Hired Guns, Aufschwung Ost, Kolumbus, Der Clou DM 75, Tel. 04152/74140

Monkey Island 2, Pinball Fantasies, Wing Comm. + Elite, Litil Devil, Winter Olymp., Hanse, Ishar 2, Dream Girls, Sensible Soccer, Goal!, Yo Joe! E. m. incr. machine, BAT 2 DM 60, Tel. 04152/74140

Eco Quest, Heart of China, Logical, Rings of Medusa, Waxworks, Rasende Reporter, Golden Eagle, Transworld, Nightshift, WWF 2, Storm Master, Soul Crystal, Great Courts 2, Carl Lewis Chall. DM 30, Tel. 04152/74140

Death Knights of Krynn, Legend of Fairghail, Sim Ant, Sim Earth, F-15 II, Loom, Railroad Tycoon, Zak MacKracken, Mad TV, Eye of the beholder, DM 50, Might and Magic 3 DM 40, Pacific Island, Captive DM 30, Tel. 04152/74140

A-Train, Silent Service 2, Rex Nebular, Eye of the beholder 1, Wizkid, Police Quest 1, Space Quest 1 DM 50, Trivial Persuit, Another World, Larry 1, 2, F-19, Prince of Persia, Push over, King's Quest 1, 2 DM 40, Tel. 04152/74140

Verkaufe Wizardry 6 + 7 dt. zu 70 DM, Monkey II zu 40 DM, Indy 3 u. 4 100 DM, Maniac Mansion 1 zu 35 DM, Tel. 09081/25169 (Steffen), ab 19.00 Uhr

Verk. Waveblaster f. SB16, Adaptec 1742, Eisa SCSI-Controller, verk. orig. Privateer Miss. Disk, Aufschwung Ost, 7th Guest, Tel. 089/7144553

Verk. orig. Sp. KQ6 (D) 60,–, EOB 2 (DA) 50,– MM3 (D) 55,–, MJ2 (D) 35,–, Godf. (DA) 30,–, Wax. (DA) 20,–, Simon (D) 65,–, St. T. (DA) 30,–, SS2 (DA) 20,–, B-17 (DA) 35,–; alle neu! Tel. 0731/60626, ab 18.00 Uhr

Drucker Panasonic KX-P1123, 24 Nadel, 250,– Privateer + Speech 70,–, Wing Commander, De Luxe 50,–; Lords of Power 40,–, Inca 2 CD-ROM 85,–, Viva-CD 40,–; Tel. 04941/72689

Verk. 9 orig. PC-Games (Indy 500, Ultima 6, Bard's Tale I + II + III, Spelljammer, Starflight 2, Wonderland, Their finest Hour) für zus. nur 150,–; Tel. 0841/32201

Biete Sherlock Holmes Vol. I (CD) original, erst einmal gebraucht, VB ca. 65 DM. Tausche auch gegen: Die Siedler, Aces over Europe, Strike Commander (CD); Tel. 02941/17505

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST**
❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx** ❐ **Game Boy**
❐ **PC-Engine** ❐ **NES** ❐ **SNES** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**

DM 5,– liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bittte nicht vergessen) Ort Unterschrift

che Treiber 4.11 für Matsushita CR-562 B. e sofort melden bei: Kai Sacher, Moskauer . 5, 39218 Schönebeck, Tel. 03928/68124

kaufe Originale: Wing Commander 1 und 2, de Deluxe, Day of the Tentacle, Syndicate ta Disk 200 DM komplett. Tel. 02305/25127, lip

st geschenkt – Monkey 1, Indy 3 15,–, Bl, nkey 2, Indy 4 20,–, PC-Tools 6 20,–, Sound-ster 40,–, Sam & Max 30,–, alles zusammen),–; Tel. 07646/436, Dieter

che alle SSI-Rollenspiele sowie Might and gic II und Fate Gates of Dawn, Bartl Horst, . 08764/8190

che: Uncharted Waters 3,5", Tel. 089/ 957474, Anrufbeantw., ich rufe gerne zu-k!

-Orig.! Indycar Racing, NHL Hockey, Bet. at ndor DM 25,–, Tony La Russa 2, Ultima 8-, alle Spiele DM 40,– + NN, Ultima 8, DM 75; . 0211/400410

k. Wizardry 7, Space Max, Ultima 6 + 7, J.D.S., Ambush at S., Elite 2, Legend, Power-nger, Walhalla, Seagate-Festplatte 42 MB + lti-I/O-Controller 99 DM. Tel. 08331/2722

kaufe Soundgalaxy NX Pro 16 (unterstützt 5 undstandards, darunter Soundblaster Pro II) 240,–; Tel. 06158/71653

te: CD-ROM-Spiel "Myst", SVGA u. Win 3.1 g; Neupreis: 139 DM, jetzt 95 DM inkl. Porto, nds, Tel. 02064/55837

kaufe Indy-Car-Racing 40 DM, Aces over ope 45 DM oder tausche gegen Sam & Max r Strike Com. Tel. 05751/74428 (Marco)

k. Strike (40) + Miss. (20), Privateer (40), g 1-Deluxe (35), Magic Pockets (35), X-g (40) + BWing (20), Maniac Mansion N2), Wizardry 7 (35), Johannes, Telefon 089/ 123

kaufe: Anstoß 55 DM, BMP + Tor/Team-or, Lemmings 1 15 DM, Indy 500 15 DM, Tel. 63/1668, Jörg

suche für den PC das komplette Anleitungs- oder Kopie für Leisure Suite Larry 3. Adres- Patrick Rohrer, Heidwiesen 14, CH-8051 ich, Tel. 0041-1-3217525

verkaufe original Day of the Tentacle DV für DM oder tausche gegen original Sim City 0 DV oder original Privateer DA, Tel. 02224/ 97

k. Gabriel Knight, Siedler, Privat. Gold für 50 pro Spiel u. UFO für 60 DM + Porto, Tel. 29/4172

k./tausche TFX 50,–, Subwar 2050 50,–, ntier 40,–, Castles 2 35,–, S. Holmes 35,–, nanche 40,–, CD-ROM Stronghold 50,–, nado 40,–; Tel. 07157/67487, 15–17 Uhr

he CD-ROM-Spiele (Swotl, Indy 4, WC 2, cula) und F-14, Doom, Startrek J. R., Micro h., Simon, Tel. 0228/670492, ab 19 Uhr

e in the Dark 2, Cadaver, Legend of Valour, of Darkness, Tausch oder Verkauf, alle tsch, suche Return to Zork, Tel. 02391/ 27, ab 18.00 Uhr

sche F1 GP, Rampage, Monkey 2, Rebel ault, Alone i. t. D. 2, suche: TFX, Ufo, Strike Indy Car, Anstoß, Siedler, Telefon 08671/ 2

kaufe PC-Spiel (Original) Anstoß für 3,5" etten für 50 DM. Schreibt an Marc Schwenn, ilingstr. 58, 22525 Hamburg oder Tel. 040/ 2250

. Legend of Kyrandia 2 65 DM, Lord of the gs 2 25 DM und Lands of Lore 60 DM. Tel. 51/78498

. Burntime (40); Eye of the Beholder 3 (45), e 2 (60), B-Wing (30), Pinball Drams III , Elder Scrolls Arena (55) zzgl. Porto, Tel. 21/37179

na 7 (1) DV 40,–, Ultima 6 35,–, Pinball ams 35,–, Alone i. t. Dark I (CD) 40,–, Ai + D2 , Railw. Chall. 35,–, Dashboard f. Windows , alle + NN, Timm, Tel. 0461/39811

nscreen 386-DX25 mit 2 LW (5,25 u. 3,5) 85 HD, 4 MB RAM und Monitor LE 1024, SB Top Zustand, mit orig. Pr. 1350 DM, Christi- Mörling, Willich, Tel. 02156/60292

kaufe Alone in the Dark 2 für 60,– DM. Tel. 1/416665

he Doom Vollv., Mad News, Der Planer, ds of Glory, Dune 2 und Strike Commander). Tel. 02671/3258

sche: Eye of t. Beholder Triov. CD, Komp. Loom (CD), Ultima 4–6, suche Might u. ic (CD in D), Rebel Assault (CD). Tel. 31/880834

Verkaufe NEC-Festplatte (104 MB) für 150 DM und Comanche dt., Ultima 7 dt., Stronghold engl. für je 30 DM + Versand. Tel. 05251/59410 (Mo.–Fr.)

Originale: Sam & Max dt., Simon the Sorcerer dt., Shadowcaster, Elder Scrolls: Arena je 50 DM inkl. Porto; Star Control 2 30,–. Tel. 0221/ 6801897, ab 18 Uhr

Verk. alte und neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

XWing + Upgr. dt. 75,–, Strike Comm. 55,–, Sim City 2000 55,–, Commanche + Miss. 75,–, Indy 4 40,–, Syndicate 50,–, Heimdall-Xenobot, Larry 3, Increddib. je 30,–, Maniac M. I 15,–. Tel. 07644/6208

PC-Orig.: Privateer 50 DM, X-Wing 50 DM, Lost Vikings 40 DM, Ultima VII 30 DM, Battle Isle I 30 DM, Data Disk 2 (bootfähig) 30 DM, Captive, Majong Pro, Realms, Supremacy je 20 DM. Tel. 02985/1891

Verk. PC-Spiele: Goblins 3 kD 60, Karl May kD 60, Freddyph. kD 50, Lost in LA kD 30, Rex Nebular E 30, Maupiti Isl. kD 20, Hook kD 20. Tel. 06131/331542, ab 18.00 Uhr

Suche jedes CD-ROM-Spiel - zahle gut! Verkaufe PP-CD 3 + 4/94 + Spiele-CD-ROM, je VB 10 DM. Suche PP-Hefte 4 + 10/93, verkaufe Dv. Lost Vikings + Populous 2. Tel. 089/7243426

Verk. PC-Originale: Strike Commander (50 DM), Humans (30 DM), Command HQ (30), Sword of the Samurai (30 DM) und Battlemaster (20 DM). Christian Ebert, Tel. 05481/3565

Suche 386SX-20, 32 KB Cache, mit Coprozessor, aber ohne Laufwerke, Karten u. Ram. Rechner muß in optimalem Zustand sein u. ohne Fehler funktionieren, biete 150 DM. Tel. 06103/1783, ab 18 h

Verkaufe orig. Battle Isle 2 60 DM, Stronghold dt. 60 DM, Battle Isle Data 2 20 DM, Indy 4 dt. 20 DM, History Line 40 DM. Fr-So unter Tel. 040/ 7104129

Fleet Defender F14 60,–, Flight Sim Toolkit 60,–, Aces over Europe 60,–, Harrier AV-8D 60,–, Reach for the Skies 40,–, Epic 40,–. Tel. 07664/1528

Suche: Indy Action-Games, Indy 3 engl. Version, Star Wars Chess, Star Wars Action-Games (Spielhallenspiele oder Shareware). Tel. 02362/ 43797

Verk./tausche: F1 GP, F/A Hornet, Empire Del., F15 III, A-Train, Gun 2000 + Miss. Disk, PC-Tools, Red Baron, Win 3.1, Ways, alles Originale. Suche: Railroad Tycoon dt. Telefon 03765/ 16304

PC-Software zu Billigstpreisen, da ich meine gesamte Programmsammlung (Originale) verkaufe (Spiele + Tools). Viel gibt's gratis. Liste von P. Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Verk. Indycar, Pirates Gold je 40,–, Subwars 50,–, Mainboard 386DX-40, 128 KB Cache, ohne RAM, 170,–. Tel. 0251/797769

Verk. Anstoß, Stronghold, Lands of Lore, Alone i. t. D. 2, Treasures o. t. Sav. Fron., VTO Backdoorclub. CD-Rom: Ultima 8, alles kpl. deutsch. Tel. 0951/420137

Tausche od. verkaufe Lands of Lore, DM 45, gegen Jim Power, Canon Fodder, Doom (Vollv.), Indycar, Kyrandia 1, 2, Eye of Beholder 1-3, Populous 2. Tel. 07522/3152

Ultima Uw., Empire Deluxe, Spaceward Ho!, Indy 4, Eishockey Manager, nur komplett + 6 weitere Spiele gg. Höchstgebot bei G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 51069 Köln

Verk. PC-Orig.: The Legacy, EOB 3, Privateer-Missiondisk, Ultima Underworld 2, komplett in deutsch u. Anleitung, nur Originale. Tel. 0651/ 85681 u. 0651/89864

Verk. PC-Orig.: Ultima 8 + Speech (dt.), Shadow Caster (dt.), Elite 2 (dt.), Sim City 2000, TFX (dt.), Airbus USA (dt.). Tel. 0241/709965 oder 06421/41164

Verk. PC-Orig.: Swotl DM 50,–, F15 III DM 60,–, Tausch gegen TFX möglich. Tel. 0921/ 24898 (nach Jürgen fragen)

Verk.: Pagan (CD), Rasenmäher-Mann (CD), Ufo, Rebel Assault, Strike Commander, A.O.E., A.O.P., Underworld 1, Ultima 7, Pirates u.a. Tel. 02266/7894/02207/3193, ab 19.00 Uhr

Verk./Tausch: Hand of Fate, Alon Dark 2, Ultima 8, Strgoh, Comance, Stronghold-CD, Goblins 3-CD, The 7 Guest-CD, Rebel Assault-CD. Suche: Der Clou, DSA 2, QG 4. Tel. 07252/78009, ab 18 h

Verkaufe GS 2000 für 40,– DM, F15 III (CD-ROM) für 55,– DM, Lost in the Time (CD-ROM) für 60,– DM, Shadow o. t. Comet 60,– DM, Ways f. Win 50,– DM. Telefon 04841/4937, Claus



KON

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programm oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Ge genheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rub Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 0 94** (erscheint am 10. August '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juli ' (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werd in der **Oktober-Ausgabe 1994** (erscheint am 14. September 1994) veröffentlicht

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstab betragen.

C64/C128

Suche für den C64 den Kultklassiker M.U.L.E. Angebote schnellstmöglich an Tel. 06421/ 81915, Michael, ab 17 Uhr

Amiga

Achtung! Verk. A500 + 52 MBFP + 1 MB RAM + MK3 + Maus u. Zubehör, VHB 700 DM, Tel. 0355/534888, ab 19.30 Uhr

Verk.: Syndicate 35 DM, Ambermoon 40 DM, Desert Str. 30 DM, Flashback (beschäd. Pack) 30 DM, Elite 2 35 DM, Populous 15 DM, Moonfall/ Wreckers je 10 DM, Tel. 089/617910 NN/VK

PC-Karte 286 mit 5,25" Laufwerk f. Amiga 2000, VB 280,–, Tel. 08041/8168

Verk. Dune 2 (deutsch) 30 DM, Eishockey Manager + Extra Torszenen 35 DM, Gunship 2000 35 DM. Nur Originale, 100 % o.k., inklusive Porto! Tel. 03820/461 (Martin)

Suche Amiga 500, Festplatte u. 2 MB Speichererw. Zahle bis 400 DM. Amiga muß WB 1.3. Schickt mir Eure Angebote an Maik Wieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hungen 3

Knight of the Sky, Silent Service 2, 1869, Pacific Islands je 25 DM, Thunder Hawk, 688 Attack Sub, Monkey Island II, F19, Team Suzuki je 20 DM. Tel. 05834/258

Verk. Originale, PD, Demos aller Art, z.B. Anstoß, Indy 4, Aufschwung Ost, günstig, umfangreiche Liste gg. 2 DM f. RP, R. Wernard, Schwarzenstein 42, 95131 Schwarzenbach

Verkaufe für 30 DM: Arabian Nights, Chuck Rock 2, Pinball Faht., Sim Ant, Soccer Kid, Superfrog; 25 DM: Bandit Kings, ishido, Lemmings, L. Data, Tower Fra. Tel. 07472/ 1339

Amiga 1000 + Farbmon. + 2 MB Speicher + Zubehör 500,–, Amos-Erweit. Tome IV 60,–, Hot help 40,–, Gravis-Analog-Joystick für Wingcom. 50,–, Tel. 05303/5435

Verk. zw. 5–35 DM: T2 Arc., Their f. Hour, Westph., F-18, Teamy Y., Big Box 2, M.U.D.S., PQ 1. Liste bei Andreas Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden. Tel. 06655/73682

Verk. A2000 + Mon. 1084S Tast + Maus inkl. div. Spiele, Anwendersoftware Becker Text DPaint, DOS-Control PPM Real 3D Advantage, 1 MB, 50 MB, PC-Karte * Höchstgebot, Tel. 0451/792749

Verkaufe A500 mit 1 MB, 2. LW, Farbmonitor, Maus, Mauspad, 3 Diskboxen, ca. 200 Leerdisketten, 4 Joyst., 1 orig. Indy 4 + Kleinigkeiten, NP 2500,–, VP 900,– Tel. 07081/2145, ab 21 Uhr

Siedler 45 DM, Ishar 2 30 DM, F1 Grand Prix 20, Silent Service 220 DM, Ween 20, F15 20 DM, Gods 15 DM, Action Replay MK3 150 DM, Tel. 09953/2973

Verkaufe Originale. Liste gegen Rückpor Stefan Brasser, Am Fichtenkopf 45, 653 Rüdesheim

Verkaufe A1500 m. 1 MB Hauptspeicher, Mo tor, ca. 300 Spielen, Comp Tec Tastatur, Ma Joystick, Handbücher, Drucker (sw), 2 Fa bänder, VB 1100 DM. Tel. 02302/64982

Verkaufe Orig. für 25 DM, Addams Fam Jaguar X3220, Campaign, Lothar Matthä Nigel Mansell, Terminator, Arcarde Game, rassic Park für A1200 für 40 DM u.v.m., Hempel, Mühlweg 2, 06869 Coswig/Anh. T 2318

Suche Amiga 500, 1 MB, TV-Modulator. T 0831/93204, ab 19 Uhr

SSI-Rollenspielfan sucht für Amiga: "Curse the Azure Bonds". Angebot unter Tel. 02 873068

Verkaufe supergünstig: The Legend of Kyrand Team Yankee, On the Road, Mega lo Ma und Bard's Tale III! Tel. 05154/8304 oder 051 3773, ab 18.00 Uhr

Verk.: Amiga 500, 1 MB, 2. LW, 210 Diskett Bücher, 1 Joystick, 550 DM. Tel. 05131/552 ab 14.00–16.00 Uhr, Christian

Verk. Amiga-Spiele orig. Indy 4, Monkey I. 2 je 50,– DM, ab 19 Uhr, anrufen unter 02 6804459, fragt nach Alex

Verkaufe Amiga-Originale: Syndicate, Mad T Lemmings 2, Uridium 2, Fire and Ice, RR Tyco Desert Strike, BMP, Monkey Isl. 2, Indy 4, e Tel. 05382/4858, auch Ankauf

Der Clou, Monopoly, Space Hulk, Turrican Elite 2, DM 60, Indiana Jones 4 – Fate of Atlan DM 55, Dracula, Lionheart, Einmal Kanzler se BAT 2, Elfmania, Pool, DM 50, Ancient Art War in the Skies, B-17 Flying Fortress DM Tel. 04152/74140

Kindwords 3.0 – Prof. Textverarbeitung DM Hanse DM 60, Harlequin, Rolling Ronny, Kl Barbarian 2, Crime City, WWF 2, Robocod, Gloves 2, Gauntlet 3, Test Drive 2 DM 30, T 04152/74140

Suche für Amiga 500 Kick Off 1 und Wo Games, Tel. 02421/57397

Verkaufe R. R. Tycoon, Global Effect, Cadav Future Wars je 20 DM, Syndicate + Cha Engine je 35 DM, Tel. 0611/564405 – Andre Gladisch

Verk. orig. Spiele, z.B. Civilization, RR-Tyco A-Train, Ambermoon, AD + D, etc. Tel. 066 8487, 16.00 bis 18.00 Uhr, nach Marco frage Preise VB!

Verk. Amiga 500+ (Kickstart 1.3 + 2.0) + 1 Disk. + Monitor 1085S + TV-Tuner 7300 Joystick + Monkey Island 2 für 850 DM. T 04307/1204 (Rouven)

Dogfight 45 Alfred Chicken 45 Tornado 70 all 1A-Zustand, M. Wunderlich, Haselbacher S 16 a, 04617 Plottendorf. Ich verschicke p Nachnahme!

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2. Laufwerk, Original, div. Zubeh., VB 950,–, Tel. 087 1362, ab 19.00

Hilfe! Ich suche einen Trainermaker für mein Amiga! Wenn Ihr mir helfen könnt, schreibt a Markus Gärtner, Lipper Hellweg 324, 336 Bielefeld

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessiern und welche Themen Sie sich wünschen.

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender:

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Bitte im Kuvert verschicken!

POWER PLAY
Kleinanzeigen
MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar b. München

Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München



K L E I N A N Z E I G E N

Verkaufe orig. Strike Com. Speech Pack 20 DM, Tactical Oper. 20 DM, Stunt Island 30 DM, Terminator Ramp. 35 DM, Larry 5 20 DM, Journey Man Project CD 35 DM; Tel. 07654/77631

Tausche Alone in the Dark 2. Schickt Eure Listen an Maxi Plück. Liegnitzstr. 10, 48683 Ahaus. Am liebsten Battle Island 1 oder Spiele für CD-ROM.

Verk. PC-Originale: Shadow Caster, Betr. at Krondor, Lands of Lore, Space Hulk, Might and Magic 4, Monkey Island 2, DSA, Ultima Underworld 2, Xenobots; Tel. 0341/4115509

486DX 2/66, 256 KB Cache, 4 MB RAM, Vesa Local Bus, 105 MB HDD, 3,5" u. 5,25" FDD, DBL Speed-CD-ROM, SVGA-Karte + SVGA-Monitor, Maus, Joystick, SB-Pro: 100 % o.k. 3650 DM, Tel. 0231/454540

Verkaufe diverse ältere Spiele zwischen 25,– und 30,– DM; SNES-Module je 50,– DM; Tel. 05344/6745

Verk./tausche: TFX, Indy 4, Monkey 2, SQ5, Pinball Dreams, Syndicate, Mad-TV; alle dt. Preis VB; suche: Sam & Max, Pinball Fant., Alone 2, Tel. 07134/4510

Verkaufe orig. Elite 2, Sam & Max, beide für 100,– DM, Tel. 02292/3789, Darko, ab 18.30 Uhr

Verkaufe Originale: Comanche (DV) 50 DM, Larry 6 (EV) 45 DM, F15 3 (EV) 30 DM. Suche SSN 21: Seawolf, X-Wing Upgrade, Dune 2, B-Wing, Burning Steel 2. T. 07391/8494 (Stefan)

Soundblaster 2.0, fast neu, 40,– DM, Monkey 1 + 2 15,–/25,– DM, Indy 3 + 4 15,–/30,– DM, alles Originale + Top, Tel. 07646/436 oder 07641/1340 (Dieter), PC-Tools 6.0 20,–

11 PC-Games, u.a. Strike Comm., Lost Vikings, B17, U7, Lotus 3 ... nur 299,– DM, Gravis Game Card, neu ... nur 45,– DM, PC-Tools 7.1 45,– DM, Tel./Fax 03461/212594

Verkaufe Desktop 386DX – 33 MHz + 4 MB RAM + Controller + VGA-Karte + Tastatur + 3,5 LW + 5,25 LW + 40 MB Festplatte für 1000 DM VB (ohne Monitor) ab 19 Uhr, Tel. 06127/7318

Verk. Sam & Max ShadowCaster Kyrandia 2 40,–, Day of T. ev, Dracula 30 DM, Comanche 45 DM, Spea V7 Mirge 220 DM (neu), CD-ROM Kings 96, Space Q4, 7th Guest, Tel. 09453/2973

PC-Fast, der ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland. Mitgliedsbeitrag 3 DM. Anrufen unter Tel. 030/3022505 oder 030/3026747

Verk. Term-Rampage, Day of Tent., F1 GP, Classic Adv., History Line, Space Q5, Comanche, Privateer je 60,–, Space Q4, Monkey 2 je 50,–, Budokan Might and Magic 3 je 25,–. Anrufen bei Bobby, Tel. 07032/23501

Verkaufe, tausche X-Wing, Swotl. Suche älteres Spiel: Lost Dutchman Mine, suche auch Sim City 2000, Anstoß, Gabriel K., Tie-Fighter und B-Wing. Verk. auch noch Power-Play-Zeitschriften ab 12/93 und PC-Player 12/93, 1/94, 3 + 4/94. Schreibt an Stefan Bullinger, Stöfflerweg 31/c, 70567 Stuttgart oder Tel. 0711/7286071, ab 18 Uhr

Suche für PC: Romance of three Kingdoms, Nobunagas Ambition, Lords of Rising Sun, Starflight I + II, zahle gut; Tel. 08153/3982

Suche für PC: Lords of Rising Sun, Starflight I + II, Tel. 08153/3982

Suche für PC: alte Koei-Spiele, Romance of three Kingdoms, Nobunagas Ambition, Tel. 08153/3982

Suche für PC: Lords of Rising Sun, Starflight I + II, alte Koei-Spiele, Tel. 08153/3982

Suche SSI-Rollis: Death Knights/Champions Krynn, Secret of Silver Blades, Curse of Azure Bonds. Ang. an Albert Wielspütz, Trierer Str. 33, 53894 Mechernich

Ultima 8 (60), Underworld 2 (50), Rex Nebular/Wizardry 7 (45), 3D-Kit (30), Space Quest 5 (45). Suche Raven, Old Tunnels u. Troll, Ultima 1 – 6, Denis, Tel. 0621/577364

Verk. diverse Originale, z.B. X-Wing, Syndicate usw., sehr günstig, Tel. 07123/15860, Steffen

Wer tauscht oder verkauft mir das Spiel Dungeon Master? Biete 45 DM oder tausche gegen Hyper-speed und Winzer + Das Shareware-Spiel Phylox. Alexander Voß, Häuschensweg 46 c, 50827 Köln, Tel. 0221/535189

Verk.: Warlords 20,–, Monkey Island 20,– und MUDS 20,– DM, zusammen 40,– DM. Suche: Vermeer und Archon Ultra. Tel. 09181/20796 (Michael)

Verkaufe Orig.-Prg. für je 40,– DM: Elite 2, Der Planer, Jurassic Park, Civilisation, Task Force 1942, Lemmings 2, A-Train, Perfect General Hpt. + Data., Tel. 05374/1300

Suche Tauschpartner, schickt Liste an Sven Fritz, Hauptstr. 248, 63897 Miltenberg

Verk. NEC-Pinwriter P2 Plus, neuw. 180 DM. Suche orig. Die Siedler für 2 Spiele: A-Train, Monkey 2, Task Force, F. of. Glory + 20 DM, Tel. 07052/2254, Fax 1549

Tausche PC-Original Privateer gegen PC Gabrial Knight oder CD-ROM: Der Rasenmäher-Mann, Tel. 04104/4760, ab 15.00 Uhr (nach Christoph fragen)

Verk. F19 20,–, Cruse for a Corpse, Push over, Zool je 30,–, B17, PC Orbit, Links 386 je 40,– für Sega M. D. Winter Chall., James Bond je 30,– Tel. 04361/1238

Suche UMS I (PC-Original). Tel. 0531/335647 (Rüdiger)

Verkaufe für PC-CD-ROM: Ultima 8 inkl. Speech-Pack und Battle Isle 2 kompl. dt. für zus. 110,– DM inkl. Porto. Frank Becker, Berliner Str. 190, 16303 Schwedt

Verkaufe Strike-Commander CD-ROM 70,– DM. Ich suche Gunship-2000 auf CD. Tel. 05303/5435

Verk. CD-ROM: Dragonsphere 50 DM, Space Quest 4 30 DM, Wi. Beamish 30 DM, Disk: Wing Com. 20 DM, Wing Com. 2C (+ Speech) 30 DM, Doom 40 DM, Ultima Underw. 30 DM, Legacy 20 DM, Mo.–Fr. 16–19 h, Tel. 02275/6443

Verk. orig. PC-Spiele: Sherlock Holmes DV 40,–, Sam u. Max DV 45,–, B. Wing 20,–, Aces over Europe DV 45,–, Strike Commander 50,– Task Force 40,–; Tel. 08633/7536

Tausche PC-Spiele: Habe z.B. Mad-TV, Sam & Max usw. Schickt Eure Liste an: Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 66851 Bann. Nur Originale!

Verkaufe PC-Spiele, alles Originale mit Verpackung und Anleitungen. Nur Bestseller. Titel und Preise telefonisch erfragen unter 08131/98839 abends

Achtung! Verkaufe PC 3er-Kombispielesets, z.B. Underworld 2 + Day of Tentacle + Wizardry 7 + 1 Hintbook + 1 – 2 Poster + 2 Demospiele für nur 149 DM, Mo.–So., Tel.efon07724/1898, Don Vito

Verk. Global Conquest, S201, Subwar 2050, Kolumbus, Rebel Assault, Volfied, MM3, Nova 9, SQ5, Stellar 7, SQ4, PQ3, LSL5, KQ5, LSL3, Dungeon Master, Tel. 07322/23191

Verk. Intel-Overdrive-Processor für 486DX-33, neu und original verpackt, NP: 999 DM, VP: 900 DM, Tel. 03836/203115

Verk. Grafikk. ET4000 150,–, Adlib Gold 1000 150,–, Synd. 50,– TFX 60,–, Comanche 40,–, Iron Helix 70,–, Kyranida I 30,–, Mortal K. 40,– Lands of Lore 60,–; Tel. 0221/4000817

Suche CD-ROM-Versionen von Wing Commander 1 + 2, möglichst in deutsch, sowie Wild West World, Marco verlangen, Tel. 05242/46581, ab 17 Uhr

Verk. BMP, A-Train, Monkey 2, Indy 4, Comanche, HL14-18, TF1942, MM3, Kyrandia, Wizardry 6 + 7, Quest for Glory 1–3, Stronghold 20–40 DM, Patrizier CD-ROM 50 DM, Tel. 0661/302242

Verk. Jurassic Park 30,–, Comanche 35,–, History Line 30,–, Privateer + Righteouz Fire 60,–, Tel. 08662/8747, ab 14 Uhr, Stefan

Verkaufe Ultima 8 – Pagan – plus Speech Pack für 80,– DM zuzüglich Porto. Disk-Version, Tel. 02871/46124

Geschenkt! Ultima Underworld I + II für 100 DM, Strike Commander 50 DM, Tel. 04821/71541

Suche Orig.: B. Isle 2, B. I. 1 Datas, Kolumbus, Term. Rampage, Siedler, Burnsteel Datas, Aufschw. Ost, Sim C. 2000, Cannonfodder, Empire Del., NHL, Fields of Gl., ab 17 Uhr, Tel. 07502/4511

Verk./tausche Orig.: Silent Service 2, Lemmings 2, gegen Lemmings 1, Monkey Island 2, Prince of Persia, Links Pro. Tel. 089/3196383

Supergute PC-Mogelprogramme für Civilization, Pirates Gold, Railroad T. Deluxe, Master of Orion, kpl. dt. je 12,50, kpl. 30 DM, Müller, Wohnlichstr. 21, 76356 Weingarten

Verkaufe 386-20 MHz, 4 MB RAM, 42 MB HD-Festplatte, inkl. Monitor und MS-DOS 5.0 + 2 Originalspiele für nur 999 DM – Adresse: David Hoke, Sickingenstr. 20, 69126 Heidelberg

Verk. für PC: Sam u. Max dv, On the Road, Larry 5, Anstoß, SC Tactical Operations. Suche: Goal, Rebel Assault und andere CD-ROM-Spiele, Tel. 06405/3538

Suche High Command, The Road from Sumpter to Appomatox und Master of Orion. Heiko Opfer, Bergstr. 13, 36272 Niederaula, Tel. 06625/1586

Suche Treiber 4.11 für Matsushita CR-562 B. Bitte sofort melden bei: Kai Sacher, Moskauer Str. 5, 39218 Schönebeck, Tel. 03928/68124

Verkaufe Originale: Wing Commander 1 und 2, beide Deluxe, Day of the Tentacle, Syndicate Data Disk 200 DM komplett. Tel. 02305/25127, Philip

Fast geschenkt – Monkey 1, Indy 3 15,–, Bl, Monkey 2, Indy 4 20,–, PC-Tools 6 20,–, Soundblaster 40,–, Sam & Max 30,–, alles zusammen 100,–; Tel. 07646/436, Dieter

Suche alle SSI-Rollenspiele sowie Might and Magic II and Fate Gates of Dawn, Bartl Horst, Tel. 08764/8190

Suche: Uncharted Waters 3,5", Tel. 089/70957474, Anrufbeantw., ich rufe gerne zurück!

PC-Orig.! Indycar Racing, NHL Hockey, Bet. at Krondor DM 25,–, Tony La Russa 2, Ultima 8-CD, alle Spiele DM 40,– + NN, Ultima 8, DM 75; Tel. 0211/400410

Verk. Wizardry 7, Space Max, Ultima 6 + 7, M.U.D.S., Ambush at S., Elite 2, Legend, Powermonger, Walhalla, Seagate-Festplatte 42 MB + Multi-I/O-Controller 99 DM. Tel. 08331/2722

Verkaufe Soundgalaxy NX Pro 16 (unterstützt 5 Soundstandards, darunter Soundblaster Pro II) für 240,–; Tel. 06158/71653

Biete: CD-ROM-Spiel "Myst", SVGA u. Win 3.1 nötig; Neupreis: 139 DM, jetzt 95 DM inkl. Porto, abends, Tel. 02064/55837

Verkaufe Indy-Car-Racing 40 DM, Aces over Europe 45 DM oder tausche gegen Sam & Max oder Strike Com. Tel. 05751/74428 (Marco)

Verk. Strike (40) + Miss. (20), Privateer (40), Wing 1-Deluxe (35), Magic Pockets (35), X-Wing (40) + BWing (20), Maniac Mansion N2 (50), Wizardry 7 (35), Johannes, Telefon 089/366123

Verkaufe: Anstoß 55 DM, BMP + Tor/Teameditor, Lemmings 1 15 DM, Indy 500 15 DM, Tel. 04963/1668, Jörg

Ich suche für den PC das komplette Anleitungsheft oder Kopie für Leisure Suite Larry 3. Adresse: Patrick Rohrer, Heidwiesen 14, CH-8051 Zürich, Tel. 0041-1-3217525

Ich verkaufe original Day of the Tentacle DV für 50 DM oder tausche gegen original Sim City 2000 DV oder original Privateer DA, Tel. 02224/74497

Verk. Gabriel Knight, Siedler, Privat. Gold für 50 DM pro Spiel u. UFO für 60 DM + Porto, Tel. 06029/4172

Verk./tausche TFX 50,–, Subwar 2050 50,–, Frontier 40,–, Castles 2 35,–, S. Holmes 35,–, Comanche 40,–, CD-ROM Stronghold 50,–, Tornado 40,–; Tel. 07157/67487, 15–17 Uhr

Suche CD-ROM-Spiele (Swotl, Indy 4, WC 2, Dracula) und F-14, Doom, Startrek J. R., Micro Mach., Simon, Tel. 0228/670492, ab 19 Uhr

Alone in the Dark 2, Cadaver, Legend of Valour, Veil of Darkness, Tausch oder Verkauf, alle deutsch, suche Return to Zork, Tel. 02391/70527, ab 18.00 Uhr

Tausche F1 GP, Rampage, Monkey 2, Rebel Assault, Alone i. t. D 2, suche: TFX, Ufo, Strike CD, Indy Car, Anstoß, Siedler, Telefon 08671/5572

Verkaufe PC-Spiel (Original) Anstoß für 3,5" Disketten für 50 DM. Schreibt an Marc Schwenn, Frühlingstr. 58, 22525 Hamburg oder Tel. 040/6912250

Verk. Legend of Kyrandia 2 65 DM, Lord of the Rings 2 25 DM und Lands of Lore 60 DM. Tel. 02651/78498

Verk. Burntime (40); Eye of the Beholder 3 (45), Alone 2 (60), B-Wing (30), Pinball Drams III (45), Elder Scrolls Arena (55) zzgl. Porto, Tel. 07821/37179

Ultima 7 (1) DV 40,–, Ultima 6 35,–, Pinball Dreams 35,–, Alone i. t. Dark I (CD) 40,–, Ai + D2 45,–, Railw. Chall. 35,–, Dashboard f. Windows 40,–, alle + NN, Timm, Tel. 0461/39811

Highscreen 386-DX25 mit 2 LW (5,25 u. 3,5) 85 MB HD, 4 MB RAM und Monitor LE 1024, SB 2.0, Top Zustand, mit orig. Pr. 1350 DM, Christian Mörling, Willich, Tel. 02156/60292

Verkaufe Alone in the Dark 2 für 60,– DM. Tel. 0911/416665

Suche Doom Vollv., Mad News, Der Planer, Fields of Glory, Dune 2 und Strike Commander (CD). Tel. 02671/3258

Tausche: Eye of t. Beholder Triov. CD, Komp. D, Loom (CD), Ultima 4–6, suche Might u. Magic (CD in D), Rebel Assault (CD). Tel. 02381/880834

Verkaufe NEC-Festplatte (104 MB) für 150 DM und Comanche dt., Ultima 7 dt., Stronghold engl. für je 30 DM + Versand. Tel. 05251/59410 (Mo.–Fr.)

Originale: Sam & Max dt., Simon the Sorcerer dt., Shadowcaster, Elder Scrolls: Arena je 50 DM inkl. Porto; Star Control 2 30,–. Tel. 0221/6801897, ab 18 Uhr

Verk. alte und neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

XWing + Upgr. dt. 75,–, Strike Comm. 55,–, Sim City 2000 55,–, Commanche + Miss. 75,–, Indy 4 40,–, Syndicate 50,–, Heimdall-Xenobot, Larry 3, Increddib. je 30,–, Maniac M. I 15,–. Tel. 07644/6208

PC-Orig.: Privateer 50 DM, X-Wing 50 DM, Lost Vikings 40 DM, Ultima VII 30 DM, Battle Isle I 30 DM, Data Disk 2 (bootfähig) 30 DM, Captive, Majong Pro, Realms, Supremacy je 20 DM. Tel. 02985/1891

Verk. PC-Spiele: Goblins 3 kD 60, Karl May kD 60, Freddyph. kD 50, Lost in LA kD 30, Rex Nebular E 30, Maupiti Isl. kD 20, Hook kD 20. Tel. 06131/331542, ab 18.00 Uhr

Suche jedes CD-ROM-Spiel - zahle gut! Verkaufe PP-CD 3 + 4/94 + Spiele-CD-ROM, je VB 10 DM. Suche PP-Hefte 4 + 10/93, verkaufe Dv. Lost Vikings + Populous 2. Tel. 089/7243426

Verk. PC-Originale: Strike Commander (50 DM), Humans (30 DM), Command HQ (30), Sword of the Samurai (30 DM) und Battlemaster (20 DM). Christian Ebert, Tel. 05481/3565

Suche 386SX-20, 32 KB Cache, mit Coprozessor, aber ohne Laufwerke, Karten u. Ram. Rechner muß in optimalem Zustand sein u. ohne Fehler funktionieren, biete 150 DM. Tel. 06103/1783, ab 18 h

Verkaufe orig. Battle Isle 2 60 DM, Stronghold dt. 60 DM, Battle Isle Data 2 20 DM, Indy 4 dt. 20 DM, History Line 40 DM. Fr-So unter Tel. 040/7104129

Fleet Defender F14 60,–, Flight Sim Toolkit 60,–, Aces over Europe 60,–, Harrier AV-8D 60,–, Reach for the Skies 40,–, Epic 40,–. Tel. 07664/1528

Suche: Indy Action-Games, Indy 3 engl. Version, Star Wars Chess, Star Wars Action-Games (Spielhallenspiele oder Shareware). Tel. 02362/43797

Verk./tausche: F1 GP, F/A Hornet, Empire Del., F15 III, A-Train, Gun 2000 + Miss. Disk, PC-Tools, Red Baron, Win 3.1, Ways, alles Originale. Suche: Railroad Tycoon dt. Telefon 03765/16304

PC-Software zu Billigstpreisen, da ich meine gesamte Programmsammlung (Originale) verkaufe (Spiele + Tools). Viel gibt's gratis. Liste von P. Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Verk. Indycar, Pirates Gold je 40,–, Subwars 50,–, Mainboard 386DX-40, 128 KB Cache, ohne RAM, 170,–. Tel. 0251/797769

Verk. Anstoß, Stronghold, Lands of Lore, Alone i. t. D. 2, Treasures o. t. Sav. Fron., VTO Backdoorclub. CD-Rom: Ultima 8, alles kpl. deutsch. Tel. 0951/420137

Tausche od. verkaufe Lands of Lore, DM 45, gegen Jim Power, Canon Fodder, Doom (Vollv.), Indycar, Kyrandia 1, 2, Eye of Beholder 1-3, Populous 2. Tel. 07522/3152

Ultima Uw., Empire Deluxe, Spaceward Ho!, Indy 4, Eishockey Manager, nur komplett + 6 weitere Spiele gg. Höchstgebot bei G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 51069 Köln

Verk. PC-Orig.: The Legacy, EOB 3, Privateer-Missiondisk, Ultima Underworld 2, komplett in deutsch u. Anleitung, nur Originale. Tel. 0651/85681 u. 0651/89864

Verk. PC-Orig.: Ultima 8 + Speech (dt.), Shadow Caster (dt.), Elite 2 (dt.), Sim City 2000, TFX (dt.), Airbus USA (dt.). Tel. 0241/709965 oder 06421/41164

Verk. PC-Orig.: Swotl DM 50,–, F15 III DM 60,–, Tausch gegen TFX möglich. Tel. 0921/24898 (nach Jürgen fragen)

Verk.: Pagan (CD), Rasenmäher-Mann (CD), Ufo, Rebel Assault, Strike Commander, A.O.E., A.O.P., Underworld 1, Ultima 7, Pirates u.a. Tel. 02266/7894/02207/3193, ab 19.00 Uhr

Verk./Tausch: Hand of Fate, Alon Dark 2, Ultima 8, Strgoh, Comance, Stronghold-CD, Goblins 3-CD, The 7 Guest-CD, Rebel Assault-CD. Suche: Der Clou, DSA 2, QG 4. Tel. 07252/78009, ab 18 h

Verkaufe GS 2000 für 40,– DM, F15 III (CD-ROM) für 55,– DM, Lost in the Time (CD-ROM) für 60,– DM, Shadow o. t. Comet 60,– DM, Ways f. Win 50,– DM. Telefon 04841/4937, Claus

Verk.: Privateer, Kolumbus, Sim Earth, BmProf. + Ed., HL 1914-18, A-Train. CD-ROM: 7 Guest, Eric t. Unready. Suche Alone i. t. Dark 2. Tel. 05723/76278

Verk. 386-PC, 25 MHz, 2 MB RAM, 80 MB Festplat., erweit. auf 150 MB, DOS 5.0, Tintenstr.-Drucker, Mous, Soundblaster + Buchsen, viele Disketten u. Originalsoftware, Verhandlungspreis. Tel. 0331/861489

PC-Orig.: Lands of Lore, M+M 4, Privateer 2, Deluxe Paint 2 Enh. CDs: Ultima 8, Rebell Assault, Winware 5, Viva Win-Coll. 500. Tel. 09562/8838

Verk. 486/DX2-66, PCI-Bus, 8 MB RAM, 3,5"-Lw. HD 240 MB SCSI, PCI-Karte, 53 Chip, 14 Mon., Soundwave 32, DOSG. 2 + Win 3.1, Garantie bis 12/94, 4000 DM. Tel. 09573/7619, ab 17 Uhr

Verkaufe: Tower 386-20 + Co-Prozessor, 4 MB RAM, 100 MB + 85 MB HD, 3,5"-Lw. + 5,25"-Lw., SVGA-Monitor, DOS 5, 1000,– DM. Tel. 06172/85148

Suche PC-Orig.: Jumpman Lives (Vollvers.), Lode Runner, Alter Ego (m & f), Ultima Trilogy (oder Ultima V), Lemmings I (& Zusatzdisk). Zahle gut!. Tel. 089/6370489

Tausche ori. Ultima 8, Syndicate, Stronghold, Spelljammer, Civilization, Amberstar gegen Ambermoon, The Elder Scrolls, DSA 2 Ravenloft, Shadowcaster. Tel. 02274/4822

Verk. sehr günstig ältere Orig., z.B. Mad-TV, History Line, Ultima 6, Wing Command. 1 Spec. Edit. Michael Kokemor, Obergrünne 16/25, 32584 Löhne, Tel. 05731/86467

Verkaufe Media-Vision Sound Blaster Pro Audio Studio 16 (neuwertig), VB. Tel. 089/8543108

Verk. Orig.: Rebel A. CD 45 DM, SC2000 45 DM, History CD 39 DM, Indycar 39 DM, Classic Comp. (SQ 5, Aces, Incr.) 45 DM. Suche Probotector 2 für GB. Tel. 04761/3297

Verkaufe Simon the Sorcerer, Might & Magic 5, Day of the Tentacle, Ultima 7, Teil 2, alle für 40 DM, Ultima 7 Silver Seed für 20 DM. Tel. 02374/74097

Verk. X-Wing, Alone i. t. Dark, Indy 3, Kyrandia, Syndicate, Wizardry 7, Sherlock H., Whales Voyage. Angebote an Nicol Soboll, Hainerweg 3A, 63303 Dreieich

Tausche/verk.: U 8, Doom, Siedler, Arena, Sim City 2000, Planer, Mad-News, DSA2, Zeppelin usw. Suche: F-14, Burning 2, Ufo, 1942 Air War, U 7, Seawolf, Endoria, T.F.X., AOE usw. Tel. 036962/21909

Verk. Privateer, Falcon 3.0 (50), Conquestador + Missiond. (60), A-Train (40), Sim Earth (30) + Spielesamml. Dream Team (Simpsons, Wrestling, Terminator (50). Tel. 02339/919828, Alex

Verk. orig. PC-Spiele: Strike Com., Task Force, Indy 4, Eishockey Man., Wing Com. Academy, Special Forces, Lotus 3, Maelstrom, Euro Soccer. Tel. 02332/14121, ab 20 h

Verk./tausche Day of T. 50, Inca 40, Dune 1 20, Tie Break 10, Abandoned Pl. 1 15, Battle Isle 1 20, Plan 9 20, Jetsons 5. Tel. 07162/6447, 16-20 h. Suche: Warlords 2, Software-Manager

Verkaufe PC-Orig.: Privateer + Speech-Pack f. 70 DM u. orig. F-15 3 f. 40 DM o. tausche gegen Gunship 2000. Tel. 07805/715

Verkaufe nur Originale wie Ultima 7/1, Underworld 2, Lands of Lore, EOB 3, Dark Sun. Tel. 05862/7453

708 bespielte 5,25"-HD-Disks zum extrem günstigen Leerdiskettenpreis von nur 400,– abzugeben (= 56 Pf./Stck.). Tel. 02103/62767 (Chris)

Verk. Maniac Mansion, Zak McKracken, Fire & Ice, MCS Stereo, Die Siedler, Anstoß, Canon Fodder u. andere Originale. Telefon 05191/18760

X-Wing, Burntime, Wiso-Steuer 94 je 40,– DM, M1 Tank Platoon, Team Yankee, Shanghai 2 je 20,– DM (nur Originale). Tel. 07073/1259

Verkaufe od. tausche Incred. Toons, Indy 4, Stronghold, SQ5, KQ5, Lands of Lore, Syndicate, M&M 4, Task Force 1942, 3D-Constr.-Kit u.a., je 8,– bis 50,–. Daniel, Tel. 0711/6407620, ab 19.00

Verk. 35 Spiele je 25 DM, ab 2 je 20 DM, Hardware ATI Mach32, 2 MB ISA 200 DM, 486-ISA-Motherboard 50 DM, Mitsumi LU005S 100 DM. Tel. 0421/876341, Michael

Verk./Tausch: Privateer-Data, Syndicate-Data, Doom, Protostar, Rebel Assault und div. Hardware, Preise VB. K. Ettelt, Unnaer Str. 64, 04720 Döbeln

Verk. PC-Originale, z.B. Privateer, Indycar, Lands of Lore je 40 DM, CD-ROM, z.B. Inca, Labyrinth of Time, Iron Helix, Swotl je 50 DM usw. Tel. 0211/226092, Andreas

Verk. Space Quest 5, Elite 2 (je 50,–), alles in deutsch. Tel. 06556/7330

Verk. PC-Orig. Syndicate 40,–, L & D II 20,–, Aces of Pac. + Miss. 50,–, PC-Joystick Quickshot QS 113 15,–. Tel. 03641/372885

Verk.: Rebel Ass., Journeman P., Iron Helkix, Willy Beamish, Microcosm (alles wie neu). Disks: Spacehulk, X-Wing, Comanche + Mis 1, Privateer, Powerplay ab '93. Fr-So, Tel. 0511/7011114

Verk. ca. 25 PC-Orig. (z.B. Civilization, Tornado, Dott für 15-70 DM) u. Hardware. Liste gg. frankierten Rückumschlag an H. Omer, Stelleacker 18, 79618 Rheinfelden

Verkaufe: Battle Isle 2 auf Disketten, in deutsch, 55 DM. Suche: Civilization und Dune 2 in deutsch für je 30 DM. Tel. 06133/58461

Verk. PC-Orig.: TFX 70 DM, Gabriel Knight 60 DM, Doom 40 DM, Inca 2 50 DM, Alone in the Dark 2 80 DM, Sam & Max 60 DM, Burntime 50 DM, Flashback 50 DM, The Legacy 70 DM. Maik Radoi, Geinitzstr. 3c, 01217 Dresden

Verkaufe meine gesamte Software zu Billligstpreisen - Spiele + Tools - alles vorhanden. Viel gibt's gratis. Liste auf Disk gibt's von Rene, A-5033 Salzburg, Pf. 129

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für PC oder Atari, biete 60 DM. Tel. 089/1507919

Verk. Aces over Europe (deutsch) 40 DM, Strike Com. 50 DM, Wing Commander 2 + Speech (deutsch) 40 DM, nur Originale, 100% ok, inklusive Porto. Tel. 09820/461 (Martin)

Verk. Anstoß, NHL, Quest for Glory 3 DV, Dream Team, Comanche Data 2, FB-Translator, Doom, Indycar Racing. Tel. 09074/2617, Alexander

Verk. ca. 100 Spiele für PC, SNES, SMD, NES, von 20-75 DM. PC: WCA, Indy 4, Hexuma, Lands of Lore, Hannibal, Conan, Pirats u.v.a. Tel. 08634/8989

Suche Tauschpartner f. PC-Spiele. Liste von und an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg. Nur Originale! Tel. 08202/8826

Atari ST

Verk. 5 Atari-Spiele: Amberstar 35 DM, Airbus A320 55 DM, Fire and Ice 20 DM, North and South 15 DM, Menace 15 DM, alle zusammen 125 DM. Tel. 07621/65043

Verk. Sim City 20, Xenon + Speedball + Cadaver 30, F1-Grand Prix 40, Ralf Glau Edition 30, Stargilder 2 20, Tele Office 100 etc. Tel. 02938/4549

Atari-Spiele: Psion Chess 60, Populous 40, Leaderboard Golf 50, Klax 40, Powermonger 45, Sim City 45, Rings of Medusa 40. Tel. 07033/32432

Verkaufe 19 Atari-ST-Spiele, DM 300,–. Tel. 08342/4326

Verk. 24 Orig., z.B. F-15 Strike Eagle 2, Damocles, Back to the Future 2, Tetris, Highway Patrol 2, Populous, Mini-Golf, Baal, Gauntlet 2 für 200,–. Tel. 089/3196383

Suche Festplatte für Atari ST, anschlußfertig, neu odger gebraucht. Tel. 0541/29173

Der Patrizier, Silent Service II, Special Forces DM 60, A320 Airbus, Microprose Golf, Team Yankee, Monkey Island, Police Quest 1, On the Road, F-15 Strike Eagle II, F-19 Stealth Fighter DM 50. Tel. 04152/74140

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für PC oder Atari, biete DM 60. Tel. 089/1507919

Verkaufe ca. 400 Original-Spiele mit Anleitung u. Verp., ab 10 Stück 10% Rabatt. Suche Mega-Drive-, Master-System- u. Mega-CD-Spiele. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Jagd auf den roten Oktober, Strike Fleet, F-29 Retaliator, Street Fighter 2, Games '92, Larry 1, 2, Robocop 3, M-1, Space Quest 2 DM 40, Xenon 2, Lotus 2, Great Courts 2 DM 30. Tel. 04152/74140

Verk. SDI, Silent Service, Gunship, Falcon. Suche Chaos Eng., Goblins, Schwarzes Auge 1, 2, Hook, Mad-TV, Sim Ant/Earth. Tel. 0531/601452, Bahadir, Lübenstr. 6, 38124 Braunschweig

North & South, International Karate+, Reederei, Sherman M 4, Transworld, Killing Cloud, Carrier Command, Space Simulator DM 30, ATF 2, Final Conflict, Murders in Venice DM 20. Tel. 04152/74140

PC Engine

Verk. Historyl. 35,-, Day of Tentacle 45,-, Battle I. (Data D.) 20,-, Indiana J. IV 45,-, Syndicate 50,-, Sherlock Holmes 45,-, Betrayal at Kr. 45,-, Warlords 2 40,-. Tel. 09725/9156

Verkaufe Falcon 3.0, Inca 1+2, 3,5" Disketten, pro Spiel ca. 60,- DM. Tel. 02742/5658

PC-Engine, T-Duo- SNES, FAM. und M-Drive sucht Wolfgang, Tel. 0212/208689

Verkaufe Cards + CDs für Engine/Duo., ab 17,30 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

Game Boy

Verk. GB mit 3 Spielen u. Zubehör für 180,– und SMS II mit 1 Spiel u. Zubehör für 85,–, außerdem Spiele für PC, NES, SNES und SMD. Tel. 08634/8989

Ich suche für Game Boy folgende Spiele: Bubble Bobble, Dynablaster, Rescue of Princess Blobette oder andere (ca. 10-30 DM. Angebote bitte an Katrin Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

Suche für Game Boy verschiedene Spiele, z.B. King of the Zoo, Tiny Toon, Super Mario Land 2. Tel. 02421/57397

Suche Final Fantasy Adventure, biete 2 andere GB-Spiele. Tel. 065/382929 (Schweiz)

Game Gear

Original PC-Spiele in Deutsch bzw. deut. Anltg. zum halben Preis, z.B. X-Wing mit Upgrade, Wing Commander II, Space Quest 3 u. 4, Robin Hood, Dune II usw. Tel. 08191/8393

Verk. GG + TV-Tuner + Netzteil + Lupe + 15 Spiele (Game-Pack 4 in 1, Mickey 1 + 2, Sonic 1 + 2, Jurassic Park, Wonderboy III, Out Run usw., 750 DM. Tel. 02241/202892, Ch. F.

Verkaufe GG + TV-Tuner + Sonic 1/2 + Out Run + Ninja Gaiden + Wonderboy + Olympic Gold + Shinobi 1/2 + Netzteil = NP ca. 950,–, VP 430,–. Tel. 04161/83393, ab 18 Uhr

Verk. Game Gear inkl. Batterypack u. 8 Spiele wie Chuck Rock, Sonic, Dime Caper, Castle o. Illusions usw. für 380,– DM. Tel. 06241/74726

Mega Drive

Verkaufe Mega Drive + Sonic, World Soc., Splatterhouse usw. → 320 DM, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 02933/5248, Christian (ab 16 Uhr. –** IID **–

Suche Fifa Soccer, Champions, Sonic 3, Gunstar Heroes, Wimbledon, NHL Hockey, NBA Jam. Tel. 02933/5248, Christina (ab 16 Uhr)

Verk. Mega Drive II, dt. u. kompl. 150,– DM. Verk. MD-Module: Landstalker dt., neuw., 90.– DM, PGA-Tour Golf III Euro-Tour 75,– DM, Repl. Pro II 80,– DM. Tel. 02256/1319

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads sowie 11 Spiele (u.a. NHLPA '93, Sonic 1 + 2...) für ca. 550 DM. Tel. 0911/695601

Suche MD-Spiele, z.B. Strike, Jungle Strike, Summer Challenge, Terminator 1 u. 2 usw. Angebote an: Claus Remerscheidt, Wilhelmstr. 37, 51702 Bergneustadt

Kaufe/tausche MD-/SNES-Spiele, vorrangig Strategie- u. Rollensp. Neuheiten, evtl. auch Samml. mit Konsole. Tel. 04774/1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Verkaufe und kaufe Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spiele, auch Sammlungen mit Gerät, evtl. auch andere Systeme (3DO etc.). Tel. 07724/7747 (Martin & Moni)

Verkaufe: NHLPA '93 80 DM, Madden '93 80 DM, D&D: Eternal Sun 90 DM, Hardball III 80 DM, Gynoug 50 DM, World of Illusion 60 DM, Rings of Power 70 DM. Knut Happel, Jahnstr. 5, 55283 Schwabsburg

Verk. Micro Machines für 50,– DM + NN u. Versand. Tel. 05032/63050

Tausche Ground Zero us gegen Lethal Enforcers dt. oder us; verkaufe Sonic I 10,– und Shadow Dancer jp 20,–. Tel. 089/1237459

NES

Verk. NES mit 12 Spielen für 499 DM (z.B. Link, SMB 1,2,3, Castlevania 2, Boxen, Tennis) dazu noch einen Joystick. Alles 100% o.k. Tel. 0211/685865, Florian, ab 20 Uhr

Super Famicom

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Sim City 2000 60 DM, Carriers at War 40 DM, Railroad Tycoon 30 DM, Cache-Chips 256 KB, 15 ns 60 DM. Suche (Tausch?) Aufschwung Ost. Tel. 04561/4554, ab 18 h

Verkaufe Super-Wildcard, Pro Fighter Q für Super-Nintendo mit Garantie. Info by H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132 El Sittard, Holland, 046-522590

Tausche, verkaufe, kaufe für MD, GG, SNES, GB, MCD, MS Spiele, suche günstig NES mit King of thering. Tel. 0203/448199 oder 0203/442916, ab 14 Uhr

Suche SNES-Spiele, alt oder neu, zahle zwischen 30-45 DM. Schickt eure Angebote an Maik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hungen

Verk. SNES + Streetfighter 2, Starfox, Probotector, Powerm., Parodius, Allstar für nur 450 DM (unter 50% des Neupreises). Jetzt anrufen: 04664/430

Verkaufe SNES-Spiele ab 30,–, MD-Spiele ab 25,–, Neo-Geo-Spiele ab 80,–, tausche auch. Suche Jaguar, 3DO und MDCD + Spiele. PC-Engine + 5 Spiele 350,–, VB. Tel. 06022/72767

Tausche Tiny Toon Adventures gegen Starwing. Ruft zwischen 17.00 und 18.00 folgende Nummer an: 02431/2998, fragt nach Patrick

Verkaufe SNES. Fast nie benutzt, mit Super Mario World, Preis VHB. Grasweg 7, 67551 Worms, Tel. 06247/7138

Verk. Streetfighter 2 Turbo dt. für 75 DM inkl. Porto per NN. Für MD: Sonic, Spinball dt. 60 DM. Tel. 06484/1699, ab 17.30 (Martin)

Verk. SNES-Spiele: Tiny Toons 70,–, Roadrunner 65,–, Magical Quest 70,–, alles in PAL-Version. Tel. 08633/7536

Super-NES: Zelda 3 40,–, Mystic Quest 40,–, Super Mario Allstars 50,–. Alle Spiele + NN, zusammen 120,–. Ruft an bei Timm Hinrichs, 0461/39811

Verk. Street Fighter 2, Super Soccer, Super Probotector (je 70 DM). Tausche auch gegen Axelay, Zelda 3, Final Fantasy 2. Christian, Tel. 05481/3565

Suche noch jede Menge SNES-, MD-, NES- u. GB-Module, sehr gerne auch komplette Sammlungen. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250

Verkaufe und kaufe Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spiele, auch Sammlungen mit Gerät, evtl. auch andere Systeme (3DO etc.). Tel. 07724/7747 (Martin & Moni)

Versch. SNES + Mariokart und SF2 Turbo. Schickt DM 2,– in bar an A. Borrego, Seestr. 80, 23879 Mölln. Nr. 99 bekommt es

Verk. SNES dt. + 3 Joypads + Action Replay Pro + 4 Spiele (SMW, Zelda 3, Super Soccer, Joe and Mac) für 400,– DM. Tel. 0209/610719 (Andreas)

Kaufe/tausche MD-/SNES-Spiele, vorrangig Strategie- u. Rollensp. Neuheiten, evtl. auch Samml. mit Konsole. Tel. 04774/1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Tausche Starfox us mit pass. Adapter gg. Bomberman dt und 4-Sp.-Adapter. Tel. 05861/1261

Verk. SNES dt + 2 Joypads + 9 Spiele wie Zelda 3, Magical Quest, Player Manager, Street Fighter 2 für 530 DM. Tel. 02332/50034, ab 17 Uhr (Adam)

Verk./tau. SNES-Spiele Street Fighter II Turbo 100 DM (o. 2 gute Spiele), Mario Allstars 80 DM (o. neuart. Spiel) Jimmi Conners Tennis 70 DM, Mario Kart 70 DM. Tel. 089/6373901



KLEINANZEIGEN

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga Videos auf. Neo-Geo-Pal für 500,– zu verk., außerdem noch einige Neo-Spiele. Tel. 02872/8411, ab 18.30

Diverses

Verk. oder tausche (auch gg. CD-ROM) einige PC- und SNES-Games wie Sam + Max, Day of the Tentacle, SQ5, Ultima 7 und Magical Quest, S.F. II. Tel. 08084/2878

Verk. für MS-DOS-PC: BMP 60,–, Populous 30,–. Für Game Boy: Skate or Die Bad'n Rad 40,–, WWF Superstars I 20-30,–. Jacek, Tel. 0202/731328

Power Play kompl. 10/88-6/94 (ohne 7/89, 8, 9, 10/91, 7/92) + 3 Sonderh. 145,– VB. Amiga-laufwerk intern, neu 45,– VB. Tel. 0751/96792, (88213 Ravensburg), Michael

Verkaufe Laserdisc Terminator 2, Formate NTSC, Widescreen NTSC, Fullscreen PAL, Widescreen engl. Tel. 02325/796579

Verk. meine Power-Play-Sammlung für 2-3 DM pro Heft, Sonderhefte 5 DM. Habe die Hefte von 9/90 bis 12/93. Tel. 02382/83914 (Alexander, Mi von 19.00 bis 20.00 Uhr)

Suche alles, was mit Der Krieg der Sterne-Trilogie zu tun hat. Jochen Göltzer, Leharweg 7, 74193 Massenbach, Tel. 07138/8364

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien

Verk.: Zeppelin, Prince of Persia 2 40,–, GS2000, GS2000 Zusatzdisk, Silent Service II 30,–. Suche Larry 6. Tel. 0361/6463889, Holger verl.

Suche alles zu jap. Fantasy-Rollen und Strategiespielen wie z.B. Module, CDs, Poster, Figuren, Hint Books usw. Tel. 07646/436 oder 07641/1340 (Dieter)

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum 48k mit ZX-Interface 1, 2 ZX-Microdrives, ZX-Printer, Handbücher etc., Sinclair QL mit viel Zubehör, Preis VB. Tel. 04206/9313

Verk. oder tausche: Eye o. t. Beholder 3, Battle Isle Data Disk 2, WC Academy. Gerd Schlehenbecker, Am Atzelberg 2, 61206 Wöllstadt 1, Tel. 06034/2393

Verkaufe SNES-Spiele ab 30,–, MD-Spiele ab 25,–, Neo-Geo-Spiele ab 80,–, tausche auch. Suche Jaguar, 3DO und MDCD + Spiele. PC-Engine + 5 Spiele 350,–, VB. Tel. 06022/72767

Verkaufe Zeitschriften-Jahrgänge 89-94: Amiga (M&T), Power Play, Highscreen Highlights und Happy Computer. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! Christof Linnemann, Schubertstr. 7, 59227 Ahlen

Suche Atari VCS-2600-Module, haupts. Atari/Activision/Parker, aber auch Ravis. Listen/Angebote an: S. Höfling, Sandbergstr. 34, 90768 Fürth

Verkaufe aus meiner Sammlung z.T. topaktuelle SNES- u. MD-Module, z.B. Empire Strikes back u.v.a. mehr. Meldet euch unter Tel. 0641/791740

Verkaufe meine ganze Neo-Geo-Sammlung, 2 Neo Geos, 6 Spiele, Viewpoint, Apt. of Fighting, Samurai, Showdown, alles 100% ok; anrufen lohnt. Tel. 07431/51671, ab 18.00 Uhr

Verkaufe original Komlettlösungen zu fast allen Spielen (Lucas A., Westw. S., Sierra,...). Info geg. 2 DM bei Patrick Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier

Achtung Power-Play-Freunde! Viele alte Ausgaben der Zeitschrift (Nr. 2/88-1/91) zu verkaufen, pro Heft 3,50 DM. Anrufen unter 07654/8788 (Andi)

Kaufe/verk- Konsolen + Modulsammlungen: Super-NES/Mega Drive/NES/Game Boy/Neo Geo usw. T. 04521/71497, ab 18 Uhr, Andreas

Das ist toll: Power Play von Heft 1/92 bis 5/94 komplett für 80,– DM inklusive Portokosten (bei 29 Heften...). Wähle 02534/9542, Steffen

Zubehör, Spiele + alles Drumherum zu Fantasy-Rollen + Strategiespielen (System egal), dt./us/jap., auch Musik-CDs. Tel. 07646/436

Verkaufe Matrix-Drucker, 2 Joysticks, 1 Maus, 1 Modul sowie viele Spiele unter Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr. Alles 102% ok, Preis VB (alles sehr günstig), da Neukauf

Verk./tausche Xenoboths 35,–, Indy 4 35,–, Body Blows 30,–, Spaceward Ito 30,–, Whale Voyage 30,–, Dark Seed 25,–, War i. t. Gulf 25,–. Tel. 07157/67487, 15-17 Uhr/wochenends

Verkaufe CD-I-Player mit den Spielen Inka, Zelda, Kether und anderen, VB 900,– DM. Tel. 0931/18689, ab 17.00 Uhr

Verk. Neo-Geo-RGB, 60 Hz + Joyboards (2) + 2 Spiele, VHB 1100,– DM. Mega Drive jap. + ca. 11 Spiele, VHB 600,– DM. Tel. 06136/81114

Verk. Mega-CD 2 + Road Avenger, 8 W. alt, neuw., 350,–. Super-NES, us-Vers., neuw., 130,–. Amiga 500, 100% ok, 200,–. Comanche-CD, guter Zust. 55,–. Tel. 0471/88209

Verkaufe Automaten TV-ideal + verschiedene Platinen. Tel. 05281/17914

Verkaufe Xplorer 1, Peter Gabriels Secret World, Syst. Macintosh, für 110,– DM. T. 07621/78150

Original PC-Spiele in deutsch bzw. deut. Anltg. zum halben Preis, z.B. X-Wing mit Upgrade, Wing Commander II, Space Quest 3 u. 4, Robin Hood, Dune II usw. Tel. 08191/8393

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga Videos auf. Neo-Geo-Pal für 500,– zu verk., außerdem noch einige Neo-Spiele. Tel. 02872/8411, ab 18.30

Kontakte

Verkaufe PC 386SX16, 4 MB Ram, 250 MB + Program., Laufwerke 5,25" + 3,5", Soundblaster Multimedia, Pro-VGA-Monitor, Tastatur, Maus, Flugsimulator-Joystick, VB 2200,–. Tel. 07062/3103, Theo, Jannis

PC-Fast, der ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland. Mitgliedsbeitrag 3 DM. Anrufen unter 030/3022505 oder 030/3026747, Do-Fr 16-20 Uhr

Supergute PC-Mogelprogramme für Civilization, Pirates Gold, Railroad T. Deluxe, Master of Orion, kpl. dt., je 12,50, kpl. 30. Müller, Wohnlichstr. 21, 76356 Weingarten

Amiga "H&S"-Commander-Club sucht Mitglieder, haben viele Leistungen. Info gegen 2 DM in Briefm. an Amigaclub, Seestr. 80, 23879 Mölln. Schon über 150 Mitglieder

Videospielclub Double Trouble - der Sega/Nintendo-Club bietet Clubzeitung (ca. 90-100 Seiten), Tips, Hotline etc...! Double Trouble - die etwas andere Art, sich zu informieren! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6188391

Anime-Fan (Manga u.a.) sucht noch Kontakte! Schreibt an: Christian Schaefers, Am Lührenbach 21, 58642 Iserlohn

PC-Club sucht Mitglieder! Weitere Infos bei: Stefan Karban, Ober-Rodener-Str. 46, 63110 Rodgau

PC-Club! Für Tips & 5 DM mtl. gibt's Shareware, Tausch, Infos, Cheats usw. Garantiert! Spiele werden unter Mitgliedern verlost! Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg

Anime und Manga: Ich suche Kontakt zu Fans von Nausicaä, Nadia, Lum usw. Schreibt an: Martin Balz, Leopoldstr. 206/2609, 80804 München, Tel. 089/366275

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Der kleine Hex(en)-Meister

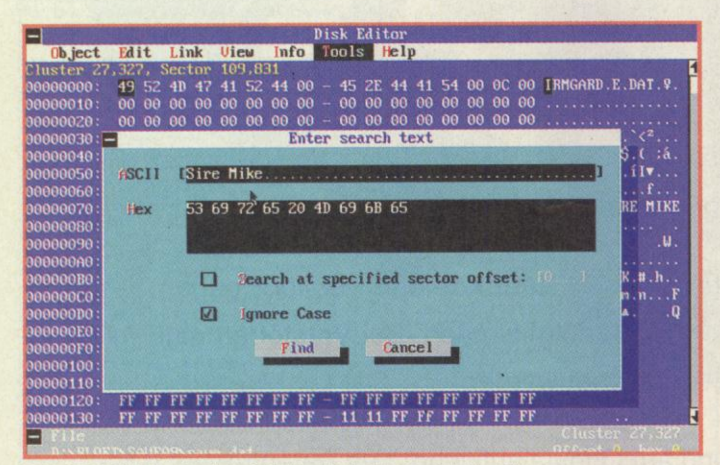
SUPERHELDEN im Eigenbau

Die Monster sind zu kräftig? Die Zaubersprüche zu lasch? Die Heldentruppe zu schwach? Wir verraten, wie Ihr Euch im Handumdrehen eine Party mit Superhelden zusammenbastelt.

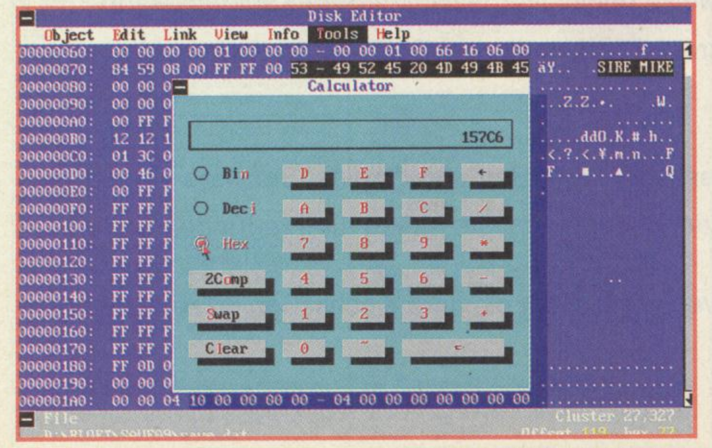
Wer kennt das Problem nicht? Die frisch aus der Taufe gehobene Heldencrew wird von der nächstbesten Ork-Horde in Grund und Boden gestampft. Beim Einkauf im lokalen Waffenshop, reicht die Barschaft gerade mal für ein schäbiges Küchenmesser, statt für den schimmernden Supersäbel. Damit sich die Party auch vor dem dicksten Monster nicht verstecken muß, greifen gewitzte Mogler immer gerne zu einem Diskettenmonitor. Hier ein paar Erfahrungspunkte zusätzlich, dort das Kapital aufstocken, fertig ist die Superhelden-Party. Wer beim Wort Diskettenmonitor nur fragend mit den Achseln zuckt, findet hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man sich selbst eine megastarke Party zusammenbastelt. Aber Obacht: Mit einer solchen Mogeltruppe macht das Spiel meistens keinen Spaß mehr. Wer Hindernisse im Handumdrehen umgeht und selbst das ekligste und kräftigste Monster ohne Probleme umhauen kann, bringt sich um das Vergnügen, mit einer "ehrlich" erspielten Party ein Spiel zu lösen. Also: Wer partout nicht mehr weiterkommt, darf weiterlesen, alle anderen sollten diese Seiten überblättern. Gewußt wie: Als Beispiel für Mogeleien mit dem Diskettenmonitor dient uns das Rollenspiel **Ravenloft**. Keine Bange: Was hier funktioniert, hilft auch bei anderen Spielen. Wir verwendeten übrigens den Diskettenmonitor der **Norton Utilities 8.0**, aber jeder andere tut's natürlich auch. Eventuell sieht dann der Bildschirm etwas anders aus, und Ihr habt nicht alle Optionen zur Verfügung. *mh*



Schritt 1: Wir suchen uns einen Helden zum Mogeln aus



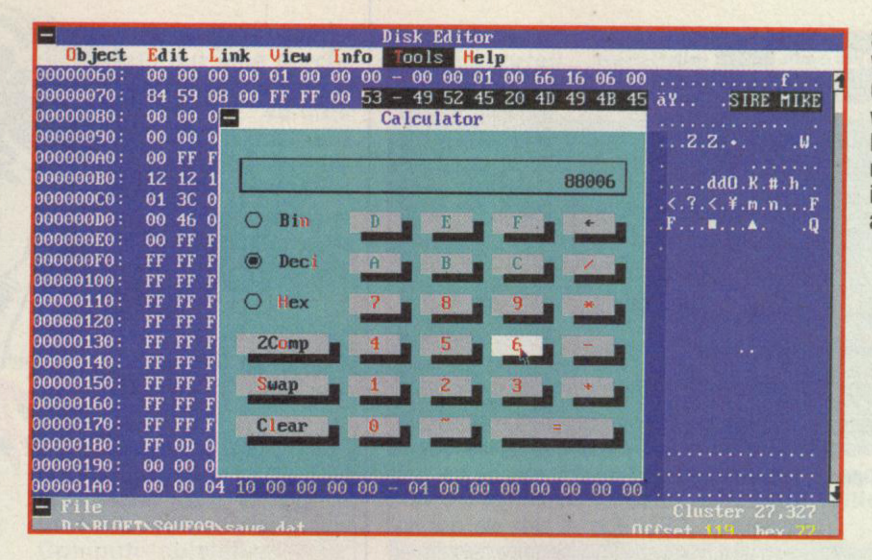
Schritt 3: Wo befindet sich der Held im Spielstand?



Schritt 4: Mit dem Rechner modeln wir die Zahlen in Hex-Zahlen um

1. Schritt

Als erstes sucht Ihr Euch einen Charakter aus, bei dem ein Wert verändert werden soll – und selbstverständlich den Wert selbst. In diesem Fall wollen wir dem Paladin **Sire Mike** ein paar zusätzliche Erfahrungsstufen verpassen. Zur Zeit hat der freundliche Herr Erfahrungsstufe Sieben erreicht und **88006** Erfahrungspunkte. Ihr schreibt Euch den aktuellen Wert sowie den Namen des Spielstandes, unter dem Ihr abgespeichert habt, auf, und verlaßt dann das Programm.



Schritt 4: Wir geben die Originalcharakterwerte in den Rechner und lassen uns die Zahlen im Hexformat ausgeben

2. Schritt

Jetzt wird es Zeit, den Diskettenmonitor aufzurufen. Ist dieser geladen, müßt Ihr jetzt den Spielstand laden, in dem sich der zu ändernde Charakter befindet. Bei den *Norton Utilities* funktioniert dies mit der *File*-Option. Den eigentlichen Spielstand findet Ihr hier in einem der **Save**-Verzeichnisse – Ihr müßt natürlich wissen, in welchen Spielstand Ihr ändern wollt. Bei anderen Spielen kann der Spielstand natürlich anders heißen, oder woanders abgelegt sein.

3. Schritt

Jetzt habt Ihr den Spielstand geladen, aber keine Ahnung wo die Werte stehen, die geändert werden sollen? Kein Problem: Im Diskettenmonitor der *Norton Utilities* gibt es (wieder) unter dem Menüpunkt *Tools* eine Option **Find**. Hier gebt Ihr jetzt in dem Feld für **ASCII**-Zeichen den Namen des Charakters, in diesem Fall also **Sire Mike**, ein. Schon nach kurzer Suche hat der Diskettenmonitor die passende Stelle, an der sich der Charakter befindet, gefunden.

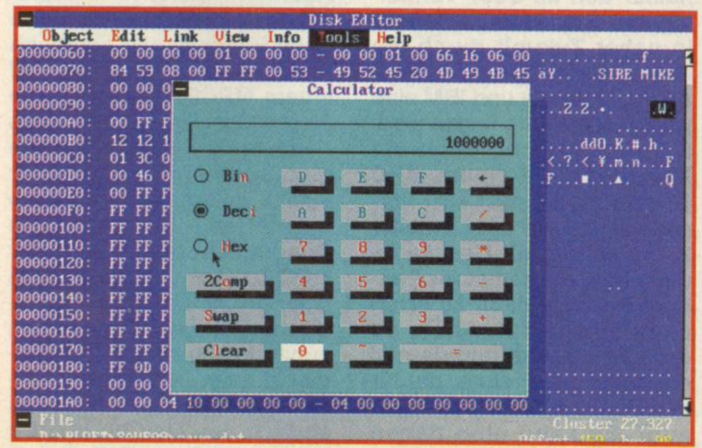
4. Schritt

Jetzt haben wir zwar den Charakter gefunden, aber noch nicht den Wert – also die Erfahrungspunkte. Auch hier hilft der Diskettenmonitor. Wieder unter dem Menüpunkt *Tools* befindet sich ein Zahlen-Konvertierungstool – ein Taschenrechner. Damit lassen sich Zahlen, die Ihr eingebt, in Hexadezimal-Zahlen umwandeln. Dies ist wichtig, denn in dem Spielstand sind alle Werte nicht mit "normalen" Ziffern angegeben, sondern in Hex-Zahlen. Also tippen wir nun den aktuellen Wert der Erfahrungspunkte ein – in diesem Fall **88006**. Per Klick auf das **Hex**-Feld wird der Wert in Hexzahlen umgerechnet. Der dezimale Wert 88006 ist im Hex-System zur 157C6 geworden. Jetzt suchen wir mit **Find** den Wert – als Hexzahl – für die Erfahrungspunkte. Achtet aber darauf, daß Ihr die Hex-Werte vorher "umdrehen" müßt – der Fachmann spricht dann von "Low"- und "High-Byte". Also: Aus **157C6** wird dann **C6 57 01**. Haben wir den Wert gefunden, müssen wir uns überlegen, wieviele Erfahrungspunkte wir unserem Charakter geben wollen. Bei unserem Beispiel, verschaffen wir dem Paladin satte 1 Million Experientspoints. Damit das Programm den neuen Spielstand auch versteht, müssen wir die neue Zahl (1000000) wieder in Hex-Zahlen umrechnen lassen. Der Taschenrechner zeigt uns nun folgende Zahlen-, und Buchstabenfolge an: **F 40 42**. Wieder das "umdrehen" nicht vergessen: Aus **F 42 40** wird dann **40 42 0F**. Jetzt tragen wir den neuen Wert (**40 42 0F**) an die passende Stelle des Spielstandes ein und speichern dann ab.

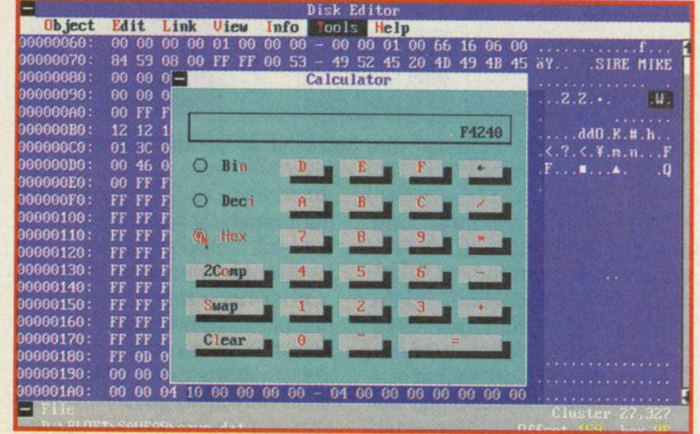
Schritt 4: Wo sind die Erfahrungspunkte des Charakters.

5. Schritt

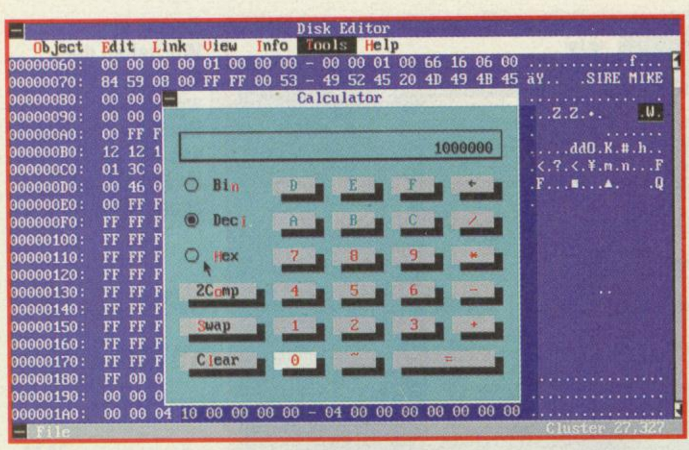
Nun startet Ihr wieder das Spiel und ladet den nun geänderten Spielstand. Hat alles geklappt, taucht jetzt bei Sire Mike in dem Feld Erfahrungspunkte, die Zahl 1000000 auf. Das alleine hilft jedoch nicht: Ihr müßt noch einen Kampf überstehen, danach wird unser



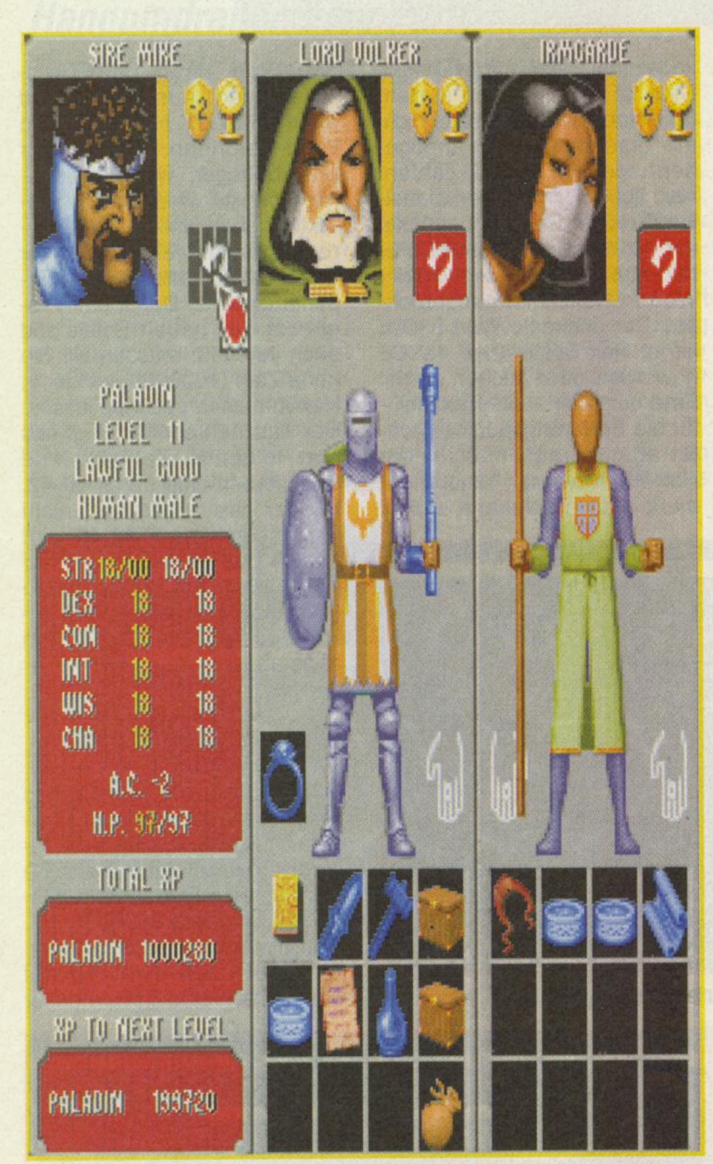
Schritt 4: Eine satte Millionen wollen wir dem Helden verpassen



Schritt 4: Per Mausklick rechnen wir den Wert in Hexzahlen um.



Schritt 4: Geschafft, der gemogelte Held ist fertig.



Schritt 5: Nach einem Kampf wird Sire MIke ordentlich befördert

Held ordentlich befördert und erreicht Erfahrungsstufe 11. Wollt Ihr noch höher hinaus, müßt Ihr halt noch mehr Erfahrungspunkte dazumogeln. Das gleiche, oben beschriebene, Prinzip funktioniert selbstverständlich auch bei Gold und bei den anderen Charakteren. Mit ein wenig Fleiß und Erfahrung, habt Ihr Euch in ein paar Minuten eine komplette Superparty zusammengebaut.

Aber noch mal zum Schluß: Mit einer solchen Superparty semmelt Ihr zwar jedes Monster weg, verderbt Euch aber auch den Spielspaß. Also: Lieber mit "normalen" Figuren spielen. *mh*



Hat Volker Weitz doch tatsächlich in einem Anfall von Dementia praecox alle E.T.s und Aliens zutiefst beleidigt. Da verschleppt ein Spiele-Designer eine Dorfbevölkerung ins All und schiebt's den Ufos in die Schuhe. Ein wahrhaft "rückständiger Aggressionssklave", der da nicht lauthals aufschreit und Genugtuung fordert, oder?

Euer Ulli

Eingeschossen

Wenn Ihr schon die neuen Intel-Prozessoren (DX3, DX4 und P6) ankündigt, so solltet Ihr doch auch der Fairneß halber den MPC601 vorstellen, ein Prozessor, der wohl in naher Zukunft durch die daran beteiligten Firmen, Apple, Motorola und IBM eine weite Verbreitung finden wird. So wurde doch schon ein Macintosh mit einem MPC 601/80 MHz auf der CeBIT vorgestellt. Der MPC601 arbeitet heute schon mit Geschwindigkeiten, die selbst für Pentium-Rechner nicht zu erreichen sind, ist nur halb so groß und kostet gerade mal die Hälfte des Preises, der für den Pentium berappt werden muß. Es kann also davon ausgegangen werden, daß Rechner mit diesem Prozessor über ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis verfügen werden. Es sollen auch sehr viele Betriebssystemplattformen auf MPC601-Rechnern laufen. Windows-NT beispielsweise, das eine hohe Performance praktisch voraussetzt, erreicht auf einem MPC601-Rechner die 3fache Geschwindigkeit eines Pentium-Rechners. Auch alte Mac-Software soll in einer 68000-Emulation (!) genauso schnell sein wie auf einem Quadra. Außerdem wird der MPC601 (auch Power-PC) als einer der heißesten Kandidaten für den High-End-Amiga gehandelt, der noch im Sommer dieses Jahres erscheinen soll. Insgesamt habe ich einfach das Gefühl, daß Ihr Euch zu sehr auf die Intel-

kompatiblen eingeschossen habt und dadurch andere Systeme (vor allem in Euren Hardwarekurztests) vernachlässigt. Euer positives Urteil über die Geschwindigkeit von Spielen auf Pentium-Rechnern kann ich nicht ganz nachvollziehen. So wurde in verschiedenen PC-Fachzeitschriften bei unterschieldichen Tests nur eine durchschnittliche Leistung der Performance um ca. 40-50% gemesssen. Wenn man nun das Preis-Leistungs-Verhältnis eines schnellen 486ers (ca. 2500-3000 Mark) und das eines Pentium-Rechners (ab 6000 Mark) vergleicht, erscheint dieser Geschwindigkeitsvorteil geradezu lächerlich.

Dieter Kölbl, Ravensburg

Natürlich werden wir zu gegebener Zeit über neue Prozessorfamilien berichten. – Anfragen bei den verschiedenen Herstellern laufen schon, die ersten Testgeräte sind auch schon da (wie der POWER PC, den wir gerade auf Herz und Nieren testen). Aber man sollte natürlich nicht verkennen, daß die Intel-Prozessoren zur Zeit noch den größten Marktanteil haben und entsprechend umfangreicher im Heft auftauchen als die Kollegen. *mh*

Ufo-Logisch

Hallo Volker, ich rate Dir, Dich erst einmal sachkundig zu machen, bevor Du solchen hahnebüchenen Blödsinn verzapfst, wie in Deinem Testbericht zu "UFO". Zitat: "Trudelt irgendwo eine Untertasse nieder, wird ... die lokale Bevölkerung zur Strecke gebracht oder ... ins All verschleppt". Irrsinn! Wo ist jemals eine Bevölkerungsgruppe durch die Insassen eines Ufos zur Strecke gebracht oder ins All verschleppt worden? Es ist für Dich dringend nötig, die einschlägige Literatur zu konsultieren – etwa die Berichte von Budd Hopkins über die jährlich ca. 600 (echten) Entführungen durch Außerirdische, die Forschungsergebnisse der NASA oder die Jahrbücher der Muffon Group.

Es gibt inzwischen Tausende von einwandfrei dokumentierten Szenarien, in denen Ufos und ihre (zu vier Rassen gehörenden) Insassen eine (immer absolut friedliche und ethisch einwandfreie) Rolle spielen. Außerdem leben auf einer amerikanischen Luftwaffenbasis seit Jahren zwei Außerirdische, die die dortigen Armeeangehörigen und Wissenschaftler beraten und in der Bedienung von neun, bereits im Hangar stehenden Original-Ufos unterweisen. Über den Körperbau, die Eßgewohnheiten, die Sexualität einer der Rassen (der 1,30 m großen mandeläugigen), wissen wir inzwischen unter anderem deshalb so genau Bescheid, weil vier Angehörige dieser Spezies tot aus einem abgestürzten Ufo geborgen und obduziert werden konnten. Ebenso haben die zwei in Amerika lebenden Außerirdischen sehr viel über sich und ihren Heimatplaneten berichtet – der eine schreibt gerade ein Buch darüber. Es gibt in den USA sogar ein Studien- und Austauschprogramm zwischen der Erde und einem (noch) bewohnten Planeten der Sonne Reticuli-12 usw. usw ... Die Mär vom bösen Alien ist also nur im Kino wahr ... und die Computerspielehersteller sollten sich hüten, so einen ausgemachten Irrsinn wie dieses "UFO"-Spiel auf den Markt zu werfen; die *Realität* der Ufos und die Begegnung mit echten Außerirdischen bietet doch wahrlich genug Stoff – abgesehen davon, daß die realen Ufos dank ihrer überlegenen Waffentechnik im nicht nur simulierten Ernstfall uns irdischen rückständigen Aggressionssklaven zehn- bis hundertmal überlegen wären, sodaß der entstehende Kampf ein sehr einseitiger wäre. "UFO" ist also allein von der wissenschaftlich-technischen Grundlage her idiotisch, ich hatte von Mircroprose (und von *POWER PLAY*) mehr erwartet. Zum Beispiel ein anderes fortgeschritteneres Bewußtsein. Es sind schließlich nur noch fünfeinhalb Jahr bis zum Jahr 2000. Leider: Der Mensch als Spezies kann sich das Fremde, das Unbekannte immer nur als feindlich vorstellen und ballert seit Jahrhunderten fröhlich drauflos, verbrennt (früher) Hexen und (heute) Aliens.

Bernhard Dörries, Thurmannsberg

Da ich schon seit frühester Jugend eifriger Perry Rhodan, Jules Verne und sonstiger Science-fiction-Fanatiker bin, bin ich ebenso wie Du fest davon überzeugt, daß es in unserer Galaxis nur so von grünen, blauen und regenbogenfarbigen Außerirdischen wimmelt, die nicht viel besser oder schlimmer sind als wir.

Was mir dagegen ganz schön sauer aufstößt, ist der teilweise fast religiöse Eifer, mit denen einige Ufologen annehmen, daß offenbar ganze Busladungen von Aliens nichts Besseres zu tun haben, als sich auf unserer abgelegenen Erde zu tummeln. Vornehmlich tun sie das in den USA, wenn mal wieder ein besonders aufregender Science-fiction-Film im Kino läuft oder eine Wirtschaftskrise vor der Tür steht. Da ist mir immer etwas zu viel Hysterie und Aberglaube im Spiel. Die sogenannten wissenschaftlichen Beweise haben sich bisher immer als halbseidener Foto-Humbug aus den geheimsten Geheimarchiven der CIA erwiesen. Frühere Generationen hofften in Zeiten der Krise auf die Mithilfe der Götter, unsere "aufgeklärte" Generation setzt auf esoterische Weisheiten oder die Ankunft der Außerirdischen, die schon alles zum Guten richten werden. Es hilft aber nichts, wir werden unsere Probleme selber lösen müssen, und die Jungs von Reticuli-12 die Ihren.

Mit außerirdischen Grüßen,
E.T. Volker Weitz

Grundsätzlich gilt heute der sog. kritische Rationalismus als Begriffsdefinition für "Wissenschaft". Danach MUSS sich Wissenschaft auf die Untersuchung der Bedingungen für eine Falsifikation der als Hypothesen aufgefaßten wissenschaftlichen Theorien beschränken. Auf Deutsch: (Natur-)Wissenschaft besteht ausschließlich aus Thesen. Eine These gilt erst dann als bestätigt (und wird damit zum Naturgesetz), wenn es KEINEN EINZIGEN Gegenbeweis gibt. Wissenschaft ist NICHT, tausend Fälle nachzuweisen, in denen sich eine These bestätigt, sondern einen einzigen zu suchen, in dem sie sich NICHT bestätigt. Da heute jedoch kein Wissenschaftler beweisen kann, daß der erste Gegenbeweis für ein Naturgesetz vielleicht erst in zehn Jahren erbracht wird, ist strenggenommen die gesamte Wissenschaft hypothetisch – weil relativ zum gegenwärtigen Zeitpunkt – und muß entsprechend kritisch betrachtet werden.

Die Ufo-Literatur ist ähnlich bunt, wie die unterschiedlichen Meinungen und Glaubensbekenntnisse zu diesem Thema. Zwingende Beweise für die Existenz von Außerirdischen lassen sich den fliegenden Untertassen bis heute nicht entlocken. Ob die "grünen Jungs" nun aus einem Zeittunnel, dem Schwarzen Loch, einer anderen Dimension, einem fernen Sonnensystem oder einfach nur aus der Phantasie sensationslüsterner Zeitgenossen stammen, ist nicht so recht klar. Wer sich für das Thema interessiert, kann allerdings aus einem fetten Vorrat an Bestsellern (und Plagiaten) seine ganz persönliche Ufo-Theorie entwickeln:

- "Wir sind nicht allein" von Andreas Rétyi (Langen Müller Verlag)
- "Meine Weltraum Odyssee in Ufos" von Oscar Magosci (Ventla Verlag)
- "Besucher vom Planeten Plandor" von Hans P. Klotzbach (Jupiter Verlag)
- "Engel und andere Außerirdische" von Keith Thompson (Droemer Knaur Verlag)
- "Signale von anderen Welten" von Prof. Frank Drake (Bettendorf Verlag)
- "Zeitschock – Invasion aus der Zukunft" sowie "Zeittunnel", beide von Meckelburg (Langen Müller Verlag)
- "Adam's Planet" von John v. Buttlar (Herbig Verlag)
- "Botschaft aus dem Kosmos" von Michael Hesenmann (Silberschnur Verlag)
- "Die Götter von Eden" von William Bramley (in der Tat-Verlag)
- "Wie das Weltall und die Menschen wirklich entstanden" von Ernst Wunder
- "Raumfahrt im Altertum" und diverse andere Werke aus Dänikens Feder.

Anmerkung

... zum Leserbrief von Torsten Hinrichs zur *POWER PLAY* 13. Du schreibst, "Diese Gewährleistung kann kein Verkäufer oder Hersteller ausschließen, da es sich um eine Regelung aus dem Bürgerlichen Gesetzbuch handelt". Dieses Zitat ist mir leider ein wenig auf den Magen geschlagen, denn aus Berufsgründen bin ich fast zu einem 'Paragraphen-Kasper'mutiert und muß Dich daher berichtigen. Eben das BGB besagt in §459 (!): "Der Verkäufer einer Sache haftet dem Käufer dafür, daß sie zu dieser Zeit, zu welcher die Gefahr auf den Käufer übergeht (sprich: das Produkt verkauft wird), nicht mit Fehlern behaftet ist, die den Wert oder die Tauglichkeit zu dem gewöhnlichen oder dem nach dem Vertrage vorausgesetzten Gebrauch aufheben oder mindern". Das bedeutet in Max-Mustermann-Deutsch, daß der Verkäufer das Gerät nur dann zurücknehmen muß, wenn es, bereits beim Verkauf einen Fehler hat. Er haftet nicht, wenn z.B. irgend so ein vermeintliches Hardware-Genie die Schraube zum Festschrauben des CD-ROMs auf der Platine vergessen hat (und leider liegt die über 2-7 Leiterbahnen) und dadurch silvesterähnliche Geräusche erzeugt.

Tino Trüber, Henningsdorf

Auf den Scheiterhaufen

Ich hasse es, wenn über bestimmte Dinge überhaupt nicht mehr objektiv nachgedacht wird und einfach nur gängige Klischees wiedergekäut werden, ohne logisch nachzudenken.

Als ein Beispiel von unzähligen: Der Brief Doom-Heiten von Ebbo Steiner in *POWER PLAY* 4/94. – Die Programmierer hatten es doch tatsächlich gewagt, ein Hakenkreuz-ähnliches Zeichen in ihr Spiel zu programmieren. Wo Herr Steiner doch gerade noch so arglos mit seiner Kettensäge Lebewesen zerstückelte, mußte ihm wirklich (ich zitiere) "bei dieser Überschreitung des guten Geschmacks" die Lust am weiteren Morden vergehen. Wie konnten die Programmierer es nur wagen, den sensiblen Spieler mit so etwas gewaltverherrlichenden und abscheulichen wie einem umgekehrten Nazisymbol in einem sonst so unbedenklichen Spiel zu Tode zu erschrekken? Pfui, pfui, pfui! Da war es wohl klar, daß Herr Steiner sofort erbost an *POWER PLAY* schreiben mußte. Warum ist das Nazizeichen eigentlich so schlimm? Weil es als Symbol für Gewalt, die Brutalität und die Massentötung von unschuldigen Menschen steht? Steht aber nicht das gesamte Spiel Doom für Mord, Brutalität und Gewalt? Was stört da Ebbo gerade ab den Nazizeichen? Ich weiß, wir haben ja nun eine lange Debatte über Gewalt im Spiel hinter uns. – Heraus kam ja, daß man sehr wohl zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann, und daß man, wenn man Gewalt spielt, nicht auch gleichzeitig im echten Leben gewalttätig ist. Warum gilt das nicht auch für ein Nazizeichen, warum macht man *da* so große Unterschiede? Von normaler objektiver Überlegung kann die Einstellung wohl nicht kommen. Hängt es nicht eher damit zusammen, daß es in unserem Land im Moment zum "guten Ton" gehört, bei dem Wort "rechtsradikal" rot zu sehen? Es setzt dann der gesunde Menschenverstand aus, und alle gelernten Vorurteile, Klischees und Meinungen aus Medien und Erziehung "kommen hoch"? Am besten sollten danach alle Rechtsradikalen "auf den Scheiterhaufen". Daß die Nazis ganz ganz böse, sehr grausam, geistig unterbemittelt und fies zu Ausländern (also der Teufel in Person) sind, hören wir ja überall. Wenn man das Ganze objektiv, sachlich und *ohne Vorurteile* angehen würde, würde man schon selber merken, daß viel Scheußliches geschehen ist, und viele Ansichten der Rechtsradikalen nicht mit den eigenen vereinbar sind. Aber was hier los ist, kann man doch nicht mehr als normal bezeichnen. Wenn ein Briefbeantworter erklärt, daß die Faschisten auch zu der Kategorie "Mensch" gehören und ein Recht auf freien Willen haben und sich dann im nächsten Satz sicherheitshalber für diese Meinung entschuldigen muß, dann fängt für mich die Diktatur von Fanatikern an. Sobald man nur ein Wort über die Rechtsradikalen äußert, was nicht bis ins letzte Verachtung, Mißbilligung

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	**75.90**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	**75.90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	**65.90**
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	14.95
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	9.95
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	89.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND – THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	**49.90**
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DEUTSCH	**109.90**
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	89.90
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH *	**99.90**
QUANTUM GATE	**119.90**
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT – SSI –	89.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA DT. VERSION	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	**79.90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	**59.90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL DT.	**119.90**
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	**39.90**
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
UNDER A KILLING MOON *	**114.90**
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90

AMIGA

Titel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY *	**54.90**
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	**39.90**
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. ANL.	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	**49.90**
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	**39.90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG *	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90

Amiga

Titel	Preis
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DEUTSCH *	**79.90**
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	**65.90**
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	**39.90**
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	39.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
TURNING POINTS	65.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	**54.90**
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	**24.90**
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	**35.90**
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	19.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	**29.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

Titel	Preis
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB	39.90
LOOM- LUCASFILM –	**29.90**
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	29.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	**19.90**
MIG 29 SUPERFULCRUM	**34.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA –- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	34.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	19.90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA –- DT. ANL.	39.90
R-TYPE 2	19.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	**24.90**
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFCHILD	19.90
WONDERDOG	**24.90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	29.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATRAI SCHWARZ	49.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59.90

Amiga 1200

Titel	Preis
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	**54.90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	**69.90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45.90
JURASSIC PARK	54.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	**79.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90

Amiga CD 32

Titel	Preis
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54.90
FIRE AND ICE DT. ANLEITUNG	**49.90**
LEMMINGS	**54.90**
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	99.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
PROJECT „X"/F117 CHALLENGE DT. ANL.	59.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

und Abscheu zeigt, wird man sofort selbst als "Rechter" abgestempelt, beleidigt oder gar Schlimmeres. Und in diesem Zusammenhang sind rechtsradikale Fanatiker auch nicht schlimmer. Genau das, was Menschen wie Ebbo Steiner an den Rechten so abscheulich finden, nämlich die Intoleranz und Aggressivität gegenüber anderen Meinungen, machen sie selber nicht besser.

Um zum Schluß zu kommen: Ich möchte nur, daß Leute, die sich auf der einen Seite über Hakenkreuze auf historischen Flugzeugen, über Menschen mit Oberlippenbart und den Namen Adolf bis ins Unermeßliche erbosen und auf der anderen Seite selbst viele Eigenschaften von Rechtsradikalen besitzen, daß diese Leute ihre Einstellung mal gewaltig überdenken, und sich nicht auch noch von der jetzigen gesellschaftlichen Meinung bestätigt fühlen.

G. Buschmann, Dresden

Es hilft nichts: Bevor wir uns in weiteren Schuldzuweisungen ergehen und uns gegenseitig Intoleranz oder falsches Geschichtsverständnis vorwerfen, ist es sicher ganz sinnvoll, die Urheber dieses ganzen Schlamassels selbst zu Wort kommen zu lassen. Wir haben inzwischen ausführlich mit den Jungs von ID-Software über dieses Thema gesprochen und werden Euch das Resultat in der nächsten Ausgabe präsentieren. Vielleicht bringt das endlich etwas mehr Licht in die braune Soße. *vw*

Sparfrist

Es wäre besser, wenn die Artikel aus dem *POWER-SHOP* länger als drei Monate vorrätig wären, da ich in drei Monaten wohl kaum 130 Märker für den Helm von Darth Vader zusammenkratzen kann. Warum laßt Ihr nicht alle Gegenstände längere Zeit im *POWER*-Shop. Wie wär's mit Modellbausätzen von Star Wars, bzw. Star Trek und einen Stormtrooper-Helm?

Steffen Wiegand, Darmstadt

Wir haben uns mit Reza auf diese 3-Monats-Frist geeinigt, weil einige der Artikel im Shop nur begrenzte Zeit erhältlich sind, und um mehr Abwechslung in den Laden zu bringen. Sicherlich kann Reza auch nach Ablauf der Frist im Einzelfall noch einen Darth-Vader-Helm besorgen – ruf doch einfach mal bei ihm an (die Hotline-Nummer steht auf den Shop-Seiten). *mh*

Wizardry gesucht

Wie bekomme ich all die alten Wizardry-Teile, die Ihr in Eurem Sonderheft "Die besten Rollenspiele" beschrieben habt? Ich war fast in jedem Shop hier in Hannover, hab alle mir bekannten Spieleversandhäuser angerufen, doch nichts zu machen. Ich wäre Euch überaus dankbar, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet.

Armin Weidner, Hannover

Am besten Du wendest Dich direkt an Softgold. Dort kannst Du alle Teile bestellen. *vw*

Sachverstand

Ich schmökere gerade in Eurem Rollenspiele-Sonderheft, während ich in Wizardry 6 ein paar fette Monster mit einem Nuclear Blast röste. Endlich wurden die Geheimnisse des Diskettenmonitors auch einmal Normalsterblichen zugänglich gemacht! Ich habe auch schon herausgefunden, wie man Attribute, Gold und Fertigkeiten verändert, und jetzt will ich das Spiel unbedingt noch einmal durchspielen, um damit den vierten Anfang von Wizardry 7 zu sehen. Ach ja, Ihr habt übrigens nicht erwähnt, daß Wizardry 7 jetzt vier verschiedene Anfänge hat, von denen man drei nur sehen kann, wenn man den Vorgänger auch hat. Dieses Detail hätte vielleicht einer kleinen Erwähnung bedurft …

Genug der Vorrede. Ich will Euch herzlich zu diesem gelungenen Sonderheft gratulieren. Ihr habt sogar die wirklichen Klassiker (insbesondere Wasteland) nochmal aus dem Archiv geholt, um sie den neueren Kandidaten gegenüberzustellen, und auch von Exoten habt Ihr Euch nicht abschrecken lassen. Alle Achtung! Nun zur Kritik.

Ihr seid anscheinend bei der Bewertung von Magie-, Kampf- und Skillsystemen ein wenig abgestumpft. Wie könnte es sonst sein, daß Ihr zum Beispiel das Skillsystem von Sentinel Worlds, das ja nur an die 14 Fertigkeiten enthält, als "umfangreich" bezeichnet? Ich würde sagen,

das ist die Mindestanforderung, die man an ein Computerrollenspiel stellen kann. Denn wenn man den Pen & Paper-Rollenspielern die Verwaltung von 50 und mehr Fertigkeiten und den Feinheiten eines Talentsystems (wie in meinem Liebling Shadowrun) zumutet, kann man dies von einem Computerspiel doch auch erwarten. Der Computer ist doch zur Verwaltung solcher Daten geradezu prädestiniert.

Christoph Franck, Dillingen

Hallo Christoph, die Skillsystem-Bewertung bei *Sentinel Worlds* hat durchaus seine Berechtigung. Immerhin ist das Programm schon ein paar Jährchen älter, und zu dem Zeitpunkt waren (und sind auch heute noch), 14 verschiedene Skills eine ganze Menge. Vor allem ist eine solche Anzahl an Fähigkeiten noch für den "normalen" Rollenspieler überschaubar. Müßte jeder Monsterjäger in über 50 Fertigkeiten wühlen, wie von Dir gefordert, würden wahrscheinlich die meisten das Programm aus dem Fenster werfen. Einen soliden Kompromiß aus diesem Dilemma zeigt übrigens Attic mit *Sternenschweif*: Paper & Pen-Fans haben Zugang auf alle Talente und Fertigkeiten, die das Spielerherz begehrt. Rollenspieler, die beim Anblick seitenlanger Wertetabellen die Panik überfällt, schalten auf einen "Einsteiger"-Modus um, wo die Werte, quasi versteckt, automatisch vom Computer überwacht werden. *mh*

Habt Erbarmen

Vielleicht solltet Ihr mal von Eurem hohen Roß heruntersteigen, wenn Ihr Eure Leser nicht verlieren wollt. Daß Ihr zum Spielen einen 486 DX empfehlt, ist durchaus in Ordnung, da Ihr so den Absatz fördert, was sich wiederum positiv auf die Preise auswirkt. Aus diesem Grunde solltet Ihr auch die User weiterhin unterstützen, die sich keinen High-End-PC leisten können oder wollen. Ihr könnt natürlich nichts für die zu hohen Hardwareanforderungen. Ihr solltet allerdings bei der Spielebewertung mit berücksichtigen, bzw. erwähnen, wie Eure Testkonfiguration aussah, damit man sich ein Bild machen kann, ob das Spiel auf dem eigenen Rechner auch schnell genug ist.

Thomas Kröger, Hamburg

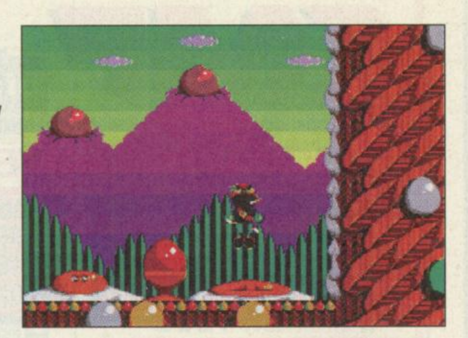
Thomas, in den meisten Fällen testen wir die Spiele auf mehreren Computersystemen. Zum einen versuchen wir im Regelfall die Programme auf der, vom Hersteller empfohlenen, Minimalkonfiguration zu spielen – also beispielsweise einen 386er/25 MHz oder einen 486er. Zum anderen schieben wir viele Programme auch mal in unseren schnellsten Rechner (derzeit führt Michael das Rennen mit einem privaten Pentium/66 an), um zu schauen, ob die Programme dann überhaupt noch laufen, oder schon zu schnell sind, um vernünftig spielbar zu sein.

Monopoly

Unser Club mußte leider in den letzten Ausgaben Ihrer Zeitschrift die zunehmende Zentralisierung des Mediums PC feststellen. Von unseren derzeitig 29 Mitgliedern sind laut Umfrage ALLE der Meinung, das Sie gerade als meistverkaufte bekannteste und vor allem umfassend berichtende Informationsquelle über den aktuellen Hard- und Softwaremarkt mehr Toleranz gegenüber Nicht-PC-Besitzern zeigen sollten. Um es auf den Punkt zu bringen: Wir wollen weder die Abschaffung des PCs, noch die der anderen Systeme, sondern nur eine Zeitschrift, die über alle aktuellen Systeme ausreichend berichtet (auch über Exoten wie die Turbo Duo und das Neo Geo, da diese Konsolen auch recht interessant sein können). Notfalls können Sie ja auch die Seitenzahlen und den Preis entsprechend erhöhen.

Red Wings, Backnang

Wenn das so einfach wäre: Nur mit einer Erhöhung des Seitenpreises und zusätzlicher Anhebung unseres Verkaufspreises wäre dies sicherlich nicht getan (und würde wahrscheinlich auch einen Großteil unserer Leser heftig ärgern). Denn gerade bei den von Euch angesprochenen Systemen halten wir uns einfach aus einem einzigen Grunde zurück: Wir wollen nicht in den Pfründen unseres Schwestermagazins *VIDEO GAMES* wildern. Denn die Kollegen können sich in ihrem Heft viel intensiver mit solch "exotischen" Konsolen auseinandersetzen. Wir hingegen richten unser Augenmerk – systemübergreifend – auf verschiedene CD-Systeme wie CD-i, 3DO, CD³². *mh*



Da lacht der Eierhändler: *Zool* macht Spiegelei

Zoologie

Zool 2

Daß *Zool* und sein frisch angeheiratetes Weibchen Zooz schon seit einigen Monaten ihr Unwesen auf heimischen Amigas treiben, sollte in den Fankreisen der Ninja-Ameisen hinlänglich bekannt sein. Dieser Tage erscheint jedoch eine neue Version für Commodores 256-Farben-Genie, den Amiga 1200. Dabei fallen allein die leicht kosmetischen Änderungen auf, spiele-





Noch eine Winzigkeit bunter: *Zool* springt auf 1200ern

risch gleicht die neue Version dem Original, wie ein *Zool* dem anderen.

Ihr schlüpft wieder in die Rolle des Helden oder seiner Genossin und springt im Hochgeschwindigkeitstempo durch die verbesserte Grafik, um letztendlich dem widerlichen Krool die Augen auszustechen. Eventuelle Feinde werden per Peitschenhieb, Gummigeschoß oder Ninja-Rotor ausgeknockt, scorelüsterne Spieler sammeln brav Süßigkeiten und Kekse, ohne Angst vor dem Zahnarzt zu haben. Natürlich warten wieder Unmengen versteckter Gänge mit Superextras, wie zum Beispiel Satelliten, Sanilutscher oder Jing-Jang-Symbolen, die Eure Gegner verwirren sollen. Zudem erwarten Euch in bestimmten Levelabschnitten Schalter, die als Rücksetzpunkte agieren und am Weltenende die obligatorischen Obermotze.

Die Amiga-1200-Version bietet gegenüber der ersten Variante kaum Verbesserungen und leider keine neuen Spielelemente. Wer *Zool 2* noch nicht besitzt, Geschwindkeit liebt und einen Amiga 1200 hat, darf zugreifen – für *Zool-2*-Spieler lohnt sich der Umstieg auf die neue Version allerdings kaum, zumal die zahlreichen Mankos immer noch nicht ausgemerzt wurden. So tauchen neutralisierte Gegner ständig wieder auf und das chaotisches Leveldesign verwirrt selbst erfahrene Jump´n´Run-Veteranen. Allein die enthaltenen Gags rechtfertigen einen eventuellen Kauf. *kn*





Während des Spiels bleibt das Hauptmenü als Hintergrund – animiert wird dabei nichts

Anpfiff

Der Trainer

Fußballmanager versteifen sich oft allein auf die finanzielle Belange des Vereins und Computerfußballmanager schlagen immer mehr in die Richtung ihrer realen Vorbilder. Anders macht's Black Legends *Der Trainer*, der übrigens in drei verschiedenen Versionen mit drei jeweils verschiedenen Landesligen zu haben sein wird. *Der Trainer* beschränkt sich auf das eigentliche Spiel-



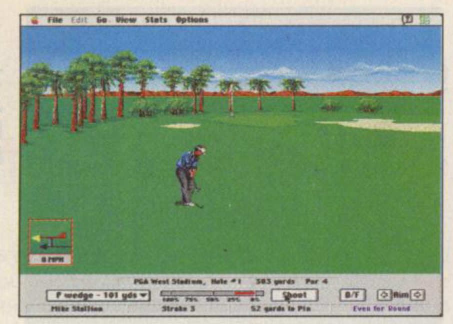


Statistik in rauhen Mengen: Alle Spiele der letzten 20 Jahre

geschehen, anstatt sich mit Geschäften oder Trainingsstunden abzugeben. Ihr sucht Euch, bei Bedarf mit 47 Freunden, einen Verein aus und habt ab sofort Befehl über die Mannschaftsaufstellung, das Spielgeschehen und eventuelle Spielerein- oder verkäufe. Finanzen sind hier Nebensache, das eigentliche Spiel findet auf dem Rasen statt. So simuliert der Computer während des Liga- oder Cup-Spiels jeden Ballkontakt und rechnet jeweils in Abhängigkeit der gewählten Taktiken und des ballführenden Spielers das gesamte Spiel durch. Ihr dürft jederzeit eingreifen und je nach Lust, Laune und Schiedsrichter zwischen unzähligen Taktiken hin- und herschalten.

Jeder Spieler hat dabei satte 30 Parameter vom Marktwert bis zu Aggressivität, wobei sich im Laufe des Spiels leider nur ein Handvoll ändern läßt. *Der Trainer* ist also eher ein Taktiker, da auch nirgendwo trainiert werden darf. Die Tiefe des Programms sei trotz der Magergrafik und Dudelmusik nicht zu unterschätzen, da sich im *Trainer* 3740 Originalspieler mit fundierten und realistischen Daten befinden, deren Namen allein einer Schönheitsoperation unterzogen wurden. Von der Schiedrichtertabelle bis zur 20 Jahre Statistik und Schlägerei auf dem Rasen ist alles vertreten, was im Fußball geschehen kann, nur leider kein *Trainer* oder *Manager*. So verpufft die für dieses Genre fundamentale Motivation, sich eine Mannschaft aufzubauen und hochzupeppeln, im fehlenden *Trainer*. Taktiker müssen jedoch zuschlagen. *kn*





Aufschwung: Per Mausklick dosieren wir die Schlagstärke

Kugellager

PGA Tour Golf 2

Er ist in Würden ergraut, Electronic Arts-Vorzeigesimulator für alle Verrückten des grünen Rasensports. Kein Wunder, schließlich hat das ursprüngliche Programm schon lockere vier Jährchen auf dem Buckel – im Computergeschäft eine kleine Ewigkeit. Höchste Zeit also für eine durchgreifende Frischzellenkur. So bietet *PGA Tour Golf 2* eine ganze Reihe neuer Features, die im Mutterprogramm noch keinen Platz fanden. Als erstes hat man uns zwei komplett neue Kurse spendiert, macht jetzt zusammen sieben Kurse und sechs unterschiedliche Wettbewerbe.



Informativ: Der Lieblingskurs im Überblick

Zur besseren Orientierung dient der "Hole Browser". Mittels Cursor-Tasten und frei bestimmbarer Kameraposition, kann man jetzt das zu bespielende Loch in aller Ruhe begutachten. Grafisch ähnlich spektakulär wirkt sich die neue Ballkamera aus, mit der wir Land und Leute aus der Perspektive des fliegendes Balles bewundern können. Nicht unbedingt spielentscheidend, aber immer wieder für einen spektakulären Überflug gut. Auch technisch wurde das Golfprogramm generalüberholt. Grafik und Sound haben deutlich zugelegt. Das Interface wurde komplett ausgetauscht und ist jetzt mit der Maus kinderleicht und präzise zu bedienen. Mit "draw-" und "fade"-Funktionen kann man den Flug des kleinen weißen Balles genauer beeinflussen. Fünf neue, unterschiedlich intelligente Computergegner und reichlich neues Statistikmaterial runden die Platzinspektion ab.

Sinnvolle technische Neuerungen und spielerische Verbesserungen des Urprogramms sind nicht unbedingt Grund genug, noch einmal 100 Mark für eine aufgepeppte Version auf den Tisch zu legen. Schon der Oldtimer war so gut, daß man den Neukauf nur wirklichen Golfenthusiasten ans Herz legen kann. Normale Spieler und Amateurgolfer sind mit dem ersten Teil ausreichend gut bedient. Wer dagegen noch kein Mac-Golfprogramm sein eigen nennt, darf bei *PGA Tour Golf 2* unbesehen einputten. *vw*



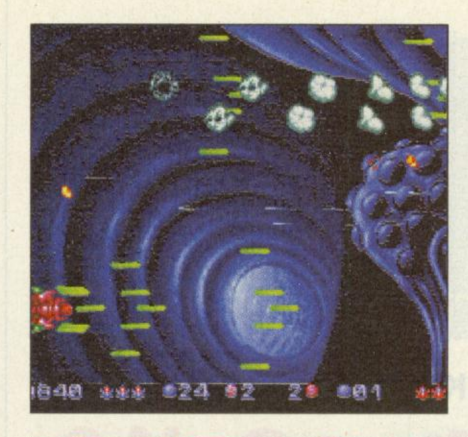
Volles Rohr

Tubular Worlds

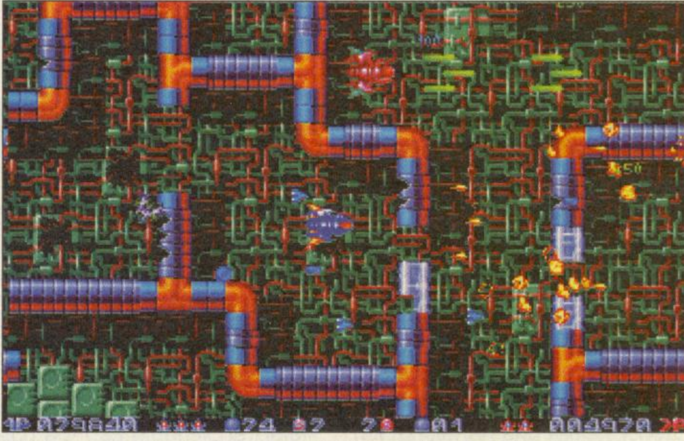
Ballerspiele für den PC sind so selten wie intelligentes Leben im Pferdekopfnebel. Vor Jahren gab's die excellente *Xennon 2* PC-Umsetzung der Bitmap-Brothers, danach ein paar ganz brauchbare Shareware-Lasereien, wie *Zone 66*, ansonsten Funkstille im All. Ballerfreunde mußten auf den reichhaltigen Amiga und Konsolen-Fundus zurückgreifen, wenn sie sich den ultimativen Adrenalin-Kick am Feuerknopf geben und mittels Laserkanone den Aliens in die Suppe spucken wollten.

Der deutsche Dongleware Verlag, Tüftelnaturen durch die anspruchsvolle *Oxyd*-Reihe für alle bekannten Systeme hinlänglich bekannt, will dem akuten Action-Notstand für MS-DOS-PCs mit *Tubular Worlds* endlich ein Ende setzen.

In der horizontal-scrollenden Ballerorgie fliegt Ihr allein oder im Duett mit einem eingestöpselten Kumpel über die waffenstarrenden Oberflächen von vier Cyberwelten. Die sind, wie es sich gehört, in jeweils vier Abschnitte aufgeteilt; am Ende jeder Welt wartet der obligatorische Obermotz auf eine besonders gründliche Abreibung. Zur formschönen Terminierung stellen uns die Dongle-Wissenschaftler drei Waffensysteme zur Verfügung, die man jeweils in vier Stufen aufrüsten kann. Neben einem besonders durchschlagskräftigen Lasersystem, sind seitliche Schüsse und Streuschüsse im Angebot. Zusätzlich können wir zwei schützende Satelliten an unserem Schiffchen anbringen und eine Missile-Abschußrampe einbauen, die massenweise Raketen auf feindliche Schiffe spuckt. Speed-Ups und Extraleben vervollständigen das Angebot. Voraussetzung ist in jedem Fall, daß wir die entsprechenden Extras mit unserem Schiff einsammeln. Zerstörte Feindformationen und Oberflächenbunker hinterlassen kleine Energiekugeln. Haben wir davon 100 in unserem Laderaum untergebracht, gibt's zur Belohnung einen Schutzschirm, der ein paar Treffer abwehren kann, dann aber leider wieder ins Nirvana verschwindet. Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Tastatur, sind gleich zwei Schiffe auf dem Bildschirm, teilt man sich die Eingabegeräte. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, wobei auch schon der Easy-Modus einiges an Fingerspitzengefühl erfordert. vw



Tunnel des Grauens: Jedes Level bietet andere grafische Hintergründe



Türöffner: In *Tubular Worlds* schießt man sich den Weg frei

Hohe Wälder, tiefe Schluchten: Bergwände sollte man meiden

Gut

Tubular Worlds aus dem Hause "Oxyd" verleugnet bei keinem Laserschuß die Nähe zum großen Geschicklichkeitsbruder. Wer nicht über das nötige Fingerspitzengefühl verfügt und lieber auf grobschlächtige Balleraction setzt, hat nicht den Hauch einer Chance. Ohne präzise Steuerarbeit in den verwinkelten Landschaften und Raumstationen sind die Astronautenträume bald zerbröselt. Zum Glück unterstützt Tubular Worlds durch butterweiches Scrolling, exaktes Level-Design und logische Feindformationen unsere Arbeit an der Maus. Unfaire Stellen sucht man im ganzen Spiel vergebens. Nicht ganz so gut gefällt mir das Waffendesign. Die drei Systeme sind in ihren Wirkungen einfach zu ähnlich, als das man den Bildschirm taktisch abräumen könnte. Welche Waffe man letztendlich ausbaut, bleibt dem eigenen Geschmack überlassen. Unbedingt den Zweispieler-Modus ausprobieren. Hier muß man sich genau absprechen, will man beide Schiffe durch die Level bringen, was zu lautstarker Kommunikation vor dem Bildschirm führt.





Teamwork: Oft kommt man zu zweit wesentlich schneller ans Ziel, als allein



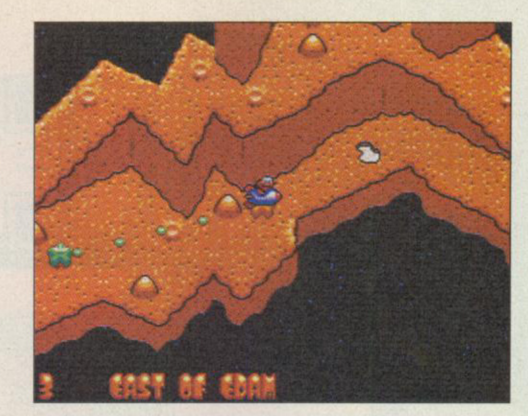
Gemein: Der Irrgarten lockt mit Sackgassen und anderen bösen Überraschungen

Alles Käse!

James Pond 3

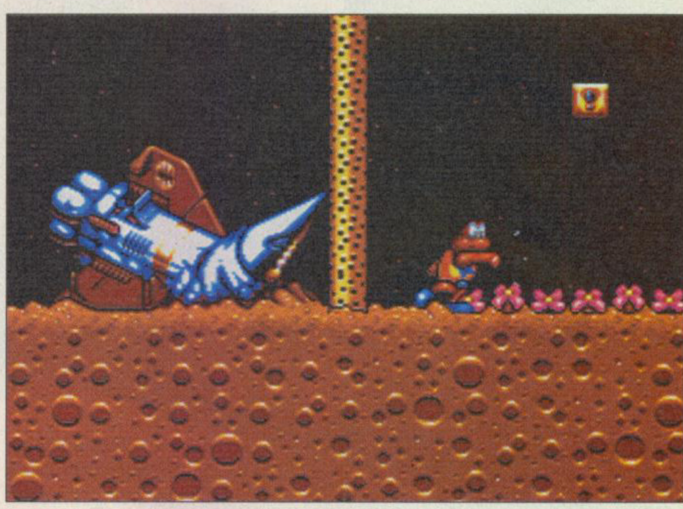
Der böse Dr. Maybe ist mal wieder drauf und dran, die Welt mit seinen üblen Machenschaften zu belästigen. Nach seiner Schlappe in *Robocod* flüchtete er auf den Mond, um dort sein Hauptquartier zu errichten. Für seine Gangsterkarriere hat er große Pläne: Mit dem dort abgebauten Mondkäse will er künftig den internationalen Käsemarkt beherrschen. Den Abbau überwacht eine angeheuerte Armee von finsteren Ratten.

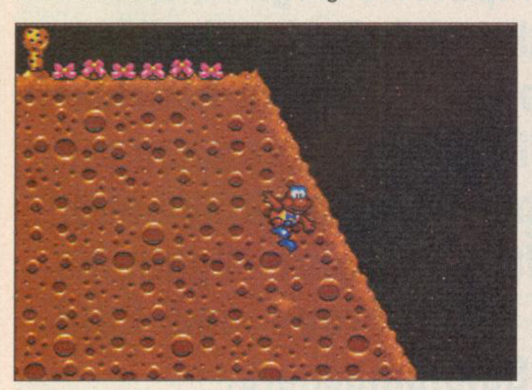
Da wird es natürlich höchste Zeit, daß unser James die Schuppen biegt. Diesmal hat er zwei Freunde an seiner Seite: Die bezaubernde Angelfish und den kleinen Hüpfer Finneus Frog. Wahlweise könnt Ihr das reinrassige Plattformspiel auch komplett mit dem vorwitzigen Frosch durchspielen.



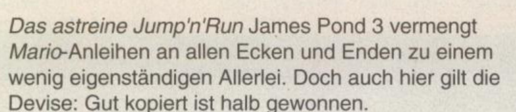
Reisen nach Punkten im Käseland – das kommt uns doch bekannt vor!

Funkstille bei Apollo 2000: Der Fischagent läßt die Muckis spielen





Mit speziellen Sprungfederschuhen katapultiert sich Pond in schwindelige Höhen



Geht so

Das astreine Jump'n'Run James Pond 3 vermengt *Mario*-Anleihen an allen Ecken und Enden zu einem wenig eigenständigen Allerlei. Doch auch hier gilt die Devise: Gut kopiert ist halb gewonnen.

Originelle, große Endgegner und ein enormer Umfang (111 Level mit zahlreichen Bonus-Stages) versöhnen den Kritiker. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß die heikle Steuerung den Schwierigkeitsgrad unelegant in die Höhe treibt. Kollisionsabfrage und Handling des zappeligen Fisch-Kerlchens lassen zu wünschen übrig und treiben Euch nicht selten ins sichere Verderben. Die netten Extrawaffen nützen Euch nicht sonderlich viel, da Ihr sie nicht von einem Level ins andere mitnehmen könnt. Feindliche Ratten können nicht einfach per Sprung auf den Kopf "zerhüpft" werden, sondern müssen mit einem umständlichen, schlecht koordinierbaren Fausthieb ins Käse-Nirwana gehievt werden. Doch mit etwas Übung beherrscht Ihr den glitschigen Spion und könnt die Vorzüge des witzigen Hüpf-Spiels genießen.



Doppelagent "Mario" im Morgenland: Statt Goldmünzen heißt's hier Halbmonde sammeln

Auf dem Mond angekommen, stellt der Fischagent auch gleich seine akrobatischen Fähigkeiten unter Beweis: Mühelos und ohne Kiemenflattern läuft er an Wänden und Decken entlang und schwingt sich mit Sprungfederschuhen bis in ungeahnte Höhen hinauf. Steine, Käseecken, Bomben und Dynamit können aufgenommen werden, um den lästigen Ratten damit eins auf den Pelz zu braten. Allzu aufdringliche Nager werden auch schon mal entwaffnet, um fortan mit einer Äpfel, Tomaten und Sahnetörtchen verschießenden Knarre hantieren zu können. Im Level versteckte Halbmonde, Münzen und Teetassen wollen fleißig gesammelt werden, damit Ihr bei der Bonusabrechnung am Levelende gut dasteht. Sterne, die Ihr durch Springen auf Blöcke erreicht, frischen Euren Energiehaushalt wieder auf. Schutzanzüge lassen Pond einige Schläge mehr einstecken, mit dem "Fruit Suit" gewappnet, könnt Ihr sogar Feinde überrollen.

Größere Level besitzen einen oder mehrere Rücksetzpunkte, damit Ihr die Mondbegehung nicht immer wieder von vorne beginnen müßt. Über Warpblöcke, die meist mit Bomben aktiviert werden, gelangt Ihr in Bonuslevel. Habt Ihr einen Abschnitt gemeistert, düst Ihr über eine Landkarte im Super-Mario-World-Stil in die nächste Mondwelt. Wart Ihr beim Bonussammeln fleißig und findig, öffnen sich oft mehrere Wege in Parallelwelten für Euch. *fh*



BETHESDA

Japanofreak: Firmengründer Chris Weaver hat gut lachen

Was die Firmenphilosophie, Experimentierfreudigkeit und vielseitige Produktpalette angeht, unterscheidet sich Bethesda deutlich von den meisten Entwicklungsfirmen. Wir sprachen mit Designer Vijay Lakshman über zukünftige Software-Highlights sowie über Freud und Leid eines Spielemachers.

Während andere Entwicklungsteams meist in ihrer eigenen kleinen Genre-Nische blieben und diese perfektionierten, setzte man bei Bethesda Software schon früh auf Vielseitigkeit und Abwechslung.

1986 auf der Grundlage einer Mixtur von japanischer Kultur, US-Fernsehen und Hardcore-Computertechnologie gegründet, hat Bethesda im Laufe der Jahre Lorbeeren in den unterschiedlichsten Genres gesammelt:

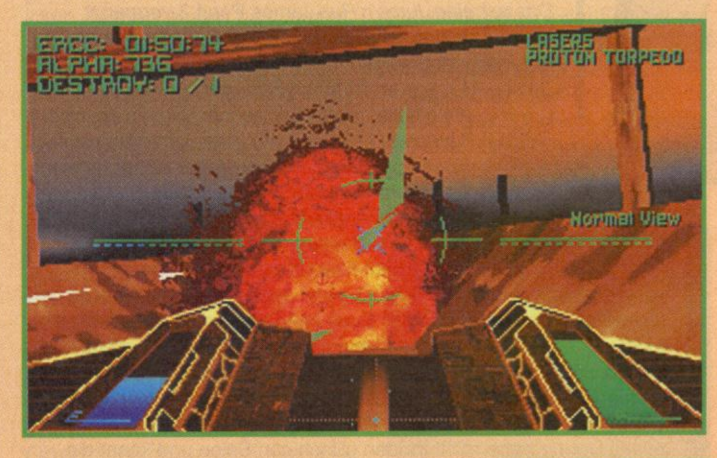
Die Produktpalette ist umfangreich und breit gestreut: Von "Terminator Rampage", über "Wayne Gretzky Hockey" bis zu den Dungeons und mittelalterlichen Szenarien in "The Elder Scrolls – Arena" reicht die Bandbreite des Angebots. Mit den bald erscheinenden Spielen "Delta V" und "Parasite" hoffen Bethesdas Entwickler, auch auf dem Sektor der Simulationen und Horror-Rollenspiele Fuß zu fassen.

Chris Weaver, Geschäftsführer und Gründer von Bethesda, sieht das so: "Eine Unterhaltungssoftwarefirma muß flexibel auf neue Trends reagieren können und sofort genau diejenigen umsetzen, die die Vorstellungskraft des Publikums fesseln – selbst wenn das einen Sprung ins kalte Wasser bedeutet."

Weaver kann hier die Erfahrungen einbringen, die er als "Assistant Director" für die NBC-Nachrichten und als "Technology Forecaster" für den Fernsehsender ABC gesammelt hat.

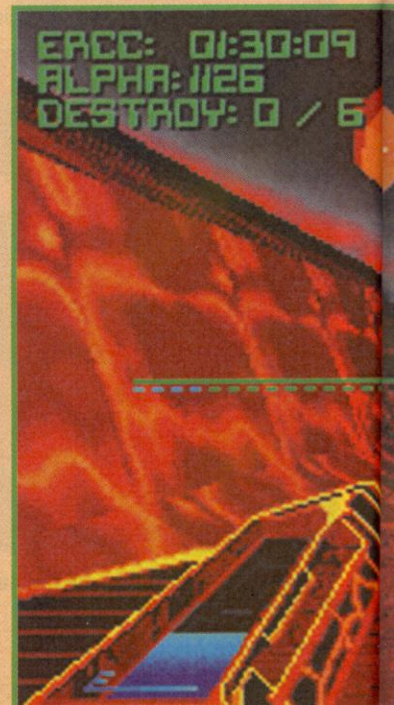
Während der zahlreichen Meetings in der Vorbereitungsphase eines neuen Spiels arbeiten Autoren, Designer, Programmierer und Künstler eng zusammen. Die Story, der Hintergrund, Grafik und Time-Lines werden in einer Art "Vorab-Script" zusammengestellt, und jeder einzelne hat die Aufgabe, seine Ideen gegen die anderen zu verteidigen. Diese regelmäßigen Diskussionsrunden haben den Zweck, die Mitwirkenden zu motivieren und ihren Glauben an das neue Produkt zu festigen.

"Unsere ersten Meetings zu einem neuen Projekt bewegen sich auf einer Skala, die vom kühlen Präsentieren bis zu unkontrollierten Gefühlsausbrüchen reicht, je nachdem, um welches Projekt es geht und welche Leute beteiligt sind", sagt Vijay Lakshman, Produzent und Designer von "Delta V" und "Arena". "Manche Entwicklerteams sind sehr interessiert daran, die einzelnen Phasen des Spiels genau zu planen, während andere ganz zufrieden mit einer "allgemeinen Idee" sind. Meiner Erfahrung nach gibt es mit der ersten Gruppe zwar die hitzigsten Diskussionen, aber die Zeitpläne werden genauer eingehalten. Mit der zweiten Abteilung kommt man besser aus, aber es besteht immer die Gefahr, daß das Projekt aus dem Ruder läuft."



"Delta V" zum Beispiel war ursprünglich auch als Multi-Player-Programm geplant, bei dem sich bis zu sechs Spieler gegenseitig per Modem herausfordern konnten. Eine wunderbare Idee, die sich nur leider im angepeilten Zeitrahmen nicht realisieren ließ. Mittlerweile wird darüber nachgedacht, diese Version als Upgrade herauszubringen.

Vijay: "Vielleicht könnt Ihr Euch anhand dieses Beispiels



SOFTWARE

vorstellen, wie nervenaufreibend es ist, ein Spiel zu programmieren und herauszubringen: Etwa eine Woche (!) vor dem Erscheinungstermin stellten wir fest, daß wir die Idee des direkten, neuralen Interface vergessen konnten oder was immer sich der Programmierer gerade wieder an neuen Verrücktheiten ausgedacht hat."

Selbst "The Elder Scrolls-Arena" war nicht die Erfüllung aller Designerträume. Obwohl allein der Umfang des Spiels manche Konkurrenzfirma ins Grübeln brachte, scheint die Grafik-Engine – immer ein wichtiger Punkt bei der Akzeptanz durch den Spieler – streckenweise ein Abklatsch von "Ultima Underworld" zu sein – und nicht der Durchbruch, den Industrie und Spieler erwartet hatten.

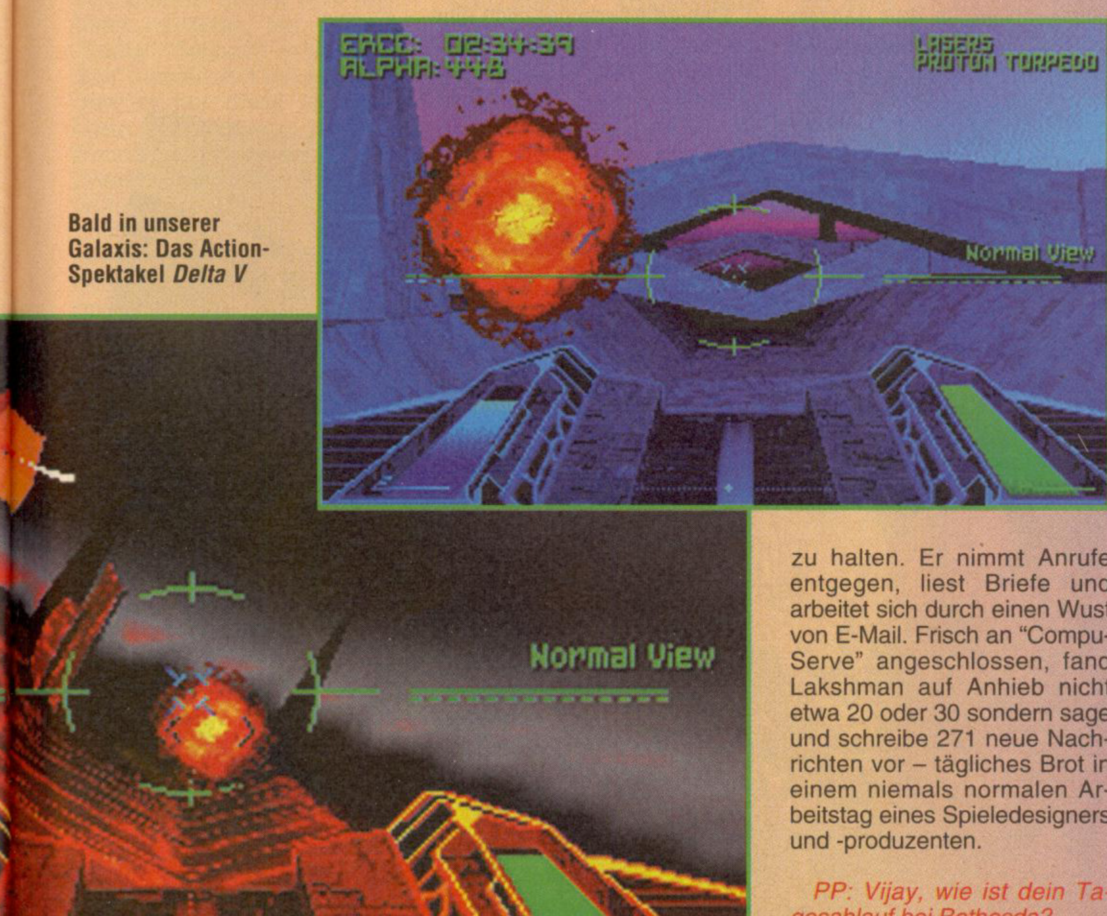
Trotzdem ist das Entwicklerteam von "Arena" durchaus zufrieden mit den Reaktionen auf dieses Spiel und war und ist offen für Verbesserungsvorschläge für einen weiteren Teil. Das gehört einfach zu der Arbeitsatmosphäre bei Bethesda – durch seine Kritik und seine Verbesserungsvorschläge wird der Spieler Teil des Teams.

Phantasievoll: Vijay Lakshman ist der kreative Kopf von Bethesda

Während Lakshman und seine Leute daran arbeiten, Fehler in "Arena" auszubügeln, schreibt Ted Peterson schon an einer Fortsetzung mit dem Arbeitstitel "Daggerfall" und versucht, so viele Anregungen wie möglich einzubauen.

Lakshman: "Ich glaube, eine der Grundvoraussetzungen für die Arbeit als Designer ist zu akzeptieren, daß man niemals alle Antworten auf alle Fragen haben kann. Man braucht einfach das Feedback des Teams und ich betrachte es als einen der interessantesten Teile meiner täglichen Arbeit, mich mit den Reaktionen zu befassen."

Obwohl er durch Meetings und Diskussionen mit den Autoren und Programmierern zeitlich ziemlich eingegrenzt ist, versucht Lakshman, den Kontakt mit seinem Publikum zu halten. Er nimmt Anrufe entgegen, liest Briefe und arbeitet sich durch einen Wust von E-Mail. Frisch an "CompuServe" angeschlossen, fand Lakshman auf Anhieb nicht etwa 20 oder 30 sondern sage und schreibe 271 neue Nachrichten vor – tägliches Brot in einem niemals normalen Arbeitstag eines Spieledesigners und -produzenten.



Bald in unserer Galaxis: Das Action-Spektakel *Delta V*

PP: Vijay, wie ist dein Tagesablauf bei Bethesda?

VJ: Ich komme zwischen halb neun und halb zehn in die Firma und bereite mich zunächst mal auf den "Stundenplan" für diesen Tag vor. Der hängt stark davon ab, wie weit wir in einer Entwicklungsphase sind. Als Produzent muß man manchmal ein wahres Chamäleon sein: An einem Tag bin ich Autor, am nächsten Kunstkritiker und am dritten vielleicht Spieletester. Mein Arbeitstag ist jedenfalls nie eintönig – es kommt immer etwas Neues auf mich zu.

Gelegentlich unterhalten wir uns einfach über Spiele, die uns derzeit gefallen, über Ideen, die wir haben und wie man sie in unseren eigenen Projekten einsetzen könnte. Mein Arbeitstag endet irgendwo zwischen 18.00 und 22.00 Uhr.

PP: Eure Firmenstruktur scheint von zwei Hauptfaktoren beeinflußt zu sein: Massenmedien und japanische Kultur. Inwiefern hat das Auswirkungen auf eure Produkte und unterscheidet euch von anderen Firmen?

VJ: Ein sehr positiver Zug an Bethesda ist, daß es keine festen Regeln gibt, wie man ein Spiel gestaltet. Die Methode wird fast vollständig dem Designer und dem Teamchef überlassen. Das wirkt sich sehr positiv auf den kreativen Prozeß aus, da es keinen "richtigen" Weg gibt, ein Spiel zu entwerfen. Alles, was man tun kann ist hoffen, daß die eigene Methode die Gedanken, die man im Kopf hat, den Leuten vernünftig nahebringen kann.

Als ich zu Bethesda kam, gab es eigentlich kein konkretes Konzept, alles wurde den Teams überlassen, die sich zu dieser Zeit gerade bildeten. Das hat enorm bei den Dingen geholfen, die wirklich machbar waren – nicht unbedingt bei denen, die machbar sein sollten. Ob das etwas mit dem japanischen Einfluß in der Firma zu tun hat – ich glaube, das kann ich nicht beantworten... Sicher weiß ich allerdings, daß bei uns keine zwei Spiele in der gleichen Art produziert werden und das wirkt

sich positiv sowohl auf den Teamgeist wie auch auf den Entwicklungsprozeß aus.

PP: Hast du bei "Arena" von Anfang an geglaubt, daß das Spiel "funktionieren" würde?

VJ: Ich glaube, es gibt niemanden, der so etwas voraussehen kann, obwohl natürlich alle auf einen Erfolg hoffen.
Ich war angenehm überrascht, daß soviele Leute bereit waren, ein Rollenspiel von einer Firma anzunehmen, die noch keine Erfahrung auf diesem Gebiet hat. Das hat unsere Leute auch motiviert, eine Fortsetzung dazu anzugehen.

PP: Und wie ist "Arena" von der Fachwelt aufgenommen worden?

VJ: Für unser erstes Rollenspiel eigentlich ausgezeichnet. Vor kurzem hat es den "Golden Triad"-Award des Fachmagazins "Computer Game Review" gewonnen. Ich hoffe, die Leute werden auch die Fortsetzung mögen.

PP: Wie viele andere Spiele auch hatte Arena in den ersten Wochen nach Erscheinen ziemlich mit Bugs zu kämpfen – die ihr aber erstaunlich schnell in den Griff bekommen habt. Wie geht das Testen eines Spiels bei Bethesda vor sich?

VJ: Die Testprozedur ist wahrscheinlich nicht anders als bei anderen Firmen auch: Erst checken wir die Engine und verändern dann die spielerischen Aspekte, bis es unserer Meinung nach wirklich Spaß macht. Wir achten aber sehr darauf, mit unseren Kunden in Kontakt zu bleiben, sehen uns die entsprechenden Nachrichten auf den Boards an und versuchen dann so schnell es geht mit "patches" zu arbeiten, die das Problem hoffentlich schnell beseitigen.

PP: Ihr seid ja – gerade was die Boards angeht – enorm offen für konstruktive Kritik. Wie wichtig ist das für Eure Arbeit?

VJ: Die Meinungen der Spieler haben großes Gewicht für uns – schließlich sollen die Leute ja Spaß an den Programmen haben. Wir haben vieles an Kommentaren zu "Arena" gesammelt und werden diese Anregungen in der Fortsetzung einbringen.

PP: Was an "Arena" ist anders oder sogar besser als an "Underworld" oder anderen 3D-Spielen?

VJ: Ich würde nicht unbedingt behaupten, daß "Arena" ein besseres Spiel ist als "Underworld" – aber es spricht andere Aspekte des Rollenspiels an.
Ich wollte z.B. nicht zu realistisch mit den Essensrationen usw. umgehen, weil das meiner Meinung nach von dem eigentlichen Spielgeschehen ablenkt. Die Meinungen, die wir dazu gehört haben, bestätigen uns darin, den Notwendigkeiten des täglichen Lebens einen zweiten Platz hinter dem eigentlichen Spiel und Spaß zu geben. Außerdem werden wir das kommende Spiel noch viel interaktiver machen; man kann noch mehr mit den Objekten in dieser Welt machen. "Arena" hat eine bestimmte Nische im Rollenspielmarkt abgedeckt. Jetzt möchten wir den Bereich ausdehnen und das Spiel perfektionieren.

PP: Was hattest Du Dir im "Frühstadium" von "Arena" für Ziele gesteckt?

VJ: Ich wollte eigentlich alles! Ich wollte den ganzen Spaß und die Lebendigkeit, die ich während meiner 14 Jahre als "paper and pencil"-Rollenspielentwickler erlebt hatte, einbringen. Die Situation vor dem Computer ist natürlich eine völlig andere, das muß man eigentlich gar nicht extra erwähnen – aber trotzdem wollte ich, daß es sich "echt" anfühlt.

PP: Und welche Dinge sind hinterher aus zeitlichen oder Designgründen "vom Tisch gefallen"?

VJ: Wir wollten eine buchstäbliche "Arena" schaffen, in der Spieler gegen NPCs antreten und dabei Preise und Geld gewinnen können. Wir wollten z.B. auch die Option, zu mehreren via Netzwerk spielen zu können, eine Party, die sich aus verschiedenen Spielern zusammensetzt mit den ganzen Verhandlungen, dem Anwerben, Feuern usw. Das konnte natürlich nicht alles untergebracht werden.

PP: "Arena" verläßt sich ja nicht nur auf die Grafik allein, sondern setzt starke Akzente, was die Story angeht. War das eine Designüberlegung?

VJ: Ich wollte "Arena" stärker an meine – fast lebenslangen – Erfahrungen mit den anderen Rollenspielen anlehnen. Viele der Computer-Rollenspiele, die ich kannte, schienen mir einfach zu linear zu sein; ich wollte meinem Spiel ein offeneres Ende geben.
Das erforderte natürlich eine Menge mehr Text, damit man auf seinen Reisen nicht immer dasselbe hört. Ted Peterson, der viel von dem Text in "Arena" geschrieben hat, war da eine große Hilfe.

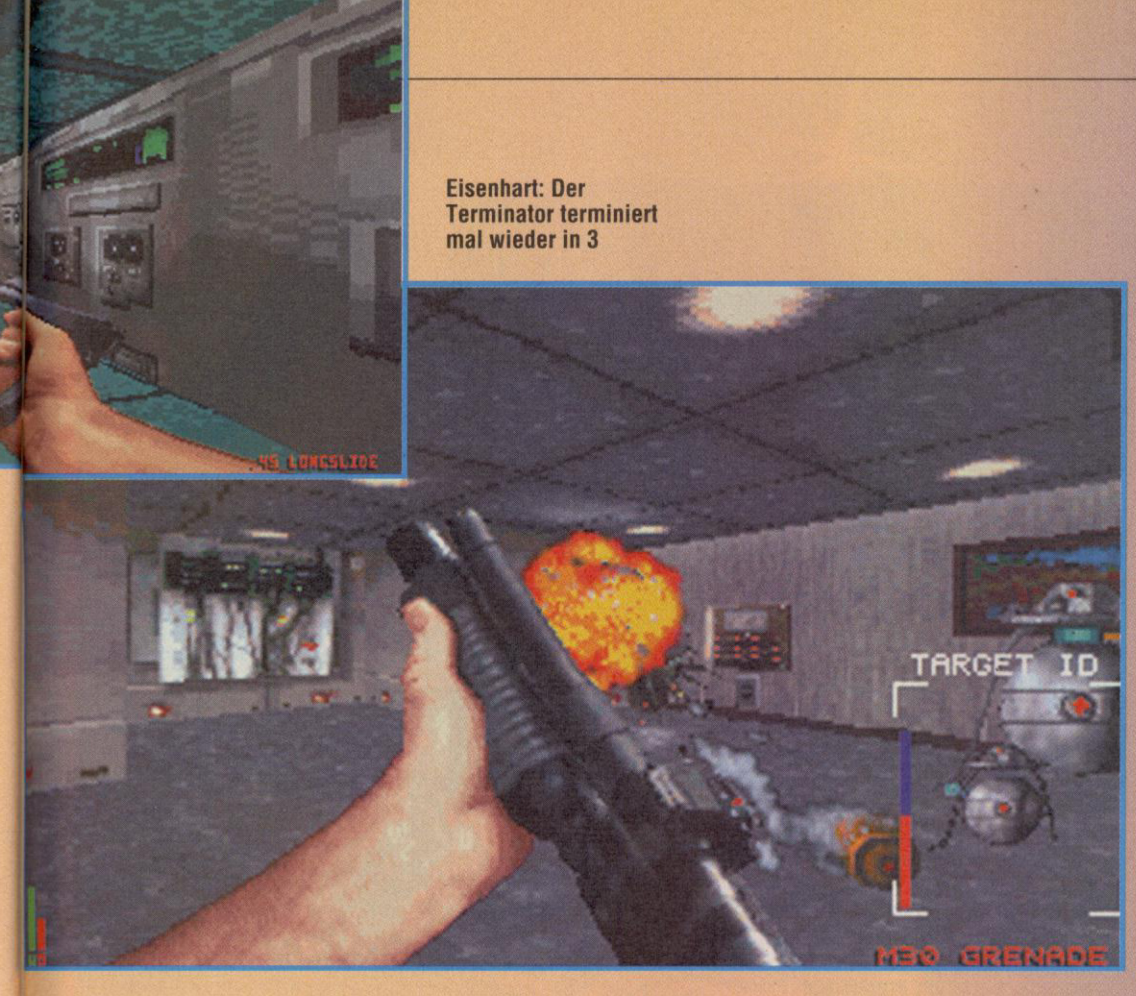
PP: Die Charaktergenerierung in Arena ist sehr gut gemacht, weil sie die Persönlichkeit des Spielers einbezieht und wirklich realistische und detaillierte Charakterprofile ergibt. Warum war das ein Schwerpunkt für Euch?

VJ: Mir persönlich macht das Zusammenstellen der Charaktere, mal abgesehen vom befördert-werden, den meisten Spaß bei einem Computerrollenspiel; ich habe in allen Spielen eine bestimmte Routine darin entwickelt. Ich hatte bei Arena das Ziel vor Augen, mich selbst in einer Umgebung zu sehen, in der ich gerne auf Abenteuer ausgehen würde.

PP: Steckt das hinter den "Was würdest du tun?"-Fragen am Anfang des Spiels?



Smile! Das *Arena*-Entwicklungsteam stellt sich zum Gruppenfoto



Eisenhart: Der Terminator terminiert mal wieder in 3

VJ: Ich dachte mir, daß die Methode, ein psychologisches Profil zu erarbeiten, sich sehr gut für das Spiel eignen würde. Als ich an den Fragen arbeitete, versuchte ich Antworten zu geben, die alle "richtig" waren – nur, daß sie sich von verschiedenen Seiten dem Problem näherten, die ich als "mutig", "logisch" und "gerissen" klassifiziert habe. Nachdem ich nun diese Variablen hatte, habe ich verschiedene Prozentsätze davon an die unterschiedlichen Charaktere verteilt. Ein Ritter z.B. ist 90% "mutig", 10% "logisch" und kein bißchen "gerissen". Bei einem Dieb sieht das natürlich wieder ganz anders aus. Nachdem man also die Fragen beantwortet hat, erhält man eine entsprechende Zuordnung, die zu seiner Persönlichkeit paßt und mit der man klarkommen müßte. Nachher habe ich dann allerdings eingesehen, daß jemand vielleicht partout nicht "San Martinque, der Mönch" sein möchte, so daß der Spieler die Möglichkeit hat zu wechseln, wenn er meint, das Persönlichkeitsprofil sei ein Irrtum. Aber alles in allem finde ich, daß wir die ganze Angelegenheit recht elegant gelöst haben; der Spieler hat die Charaktereigenschaften gut in der Hand und kann sich mit den Figuren identifizieren.

PP: Wollt Ihr an der Charaktergenerierung in Zukunft etwas verändern?

VJ: Wir diskutieren im Moment noch darüber. Einig sind wir uns in dem Punkt, daß die Klassen und die Fragen beibehalten werden. Vielleicht führen wir zusätzlich ein System ein, das bestimmte Skills wie "lockpicking" oder "spellcasting" zugrundelegt und mit Bonus- und Strafpunkten arbeitet, aber sicher ist das momentan noch nicht. Sollten wir uns für diese Möglichkeit entscheiden, werden wir es rechtzeitig bekanntmachen.

PP: Haben die Fragen eigentlich einen direkten Einfluß auf das Spielgeschehen?

VJ: Ich würde es so sehen: Sie haben einen Einfluß auf die Überlebenschance des Charakters. Nehmen wir einmal an, du hast dich bei den Fragen jeweils für den "mutigen" Weg entschieden und es wurde dir empfohlen, Ritter zu werden – du entscheidest dich aber für einen Magier. Die Überlebenschancen deines Charakters wären in diesem Fall äußerst gering, da ein Magier in den unteren Levels einfach nicht für einen direkten Kampf ausgerüstet ist.

PP: Wenn man sich das Spiel anschaut, hat man den Eindruck, daß ihr nach der Devise: "Nicht kleckern, sondern klotzen" vorgegangen seid. 400 Städte, 2.500 magische Items, 18 Charakterklassen – habt ihr bewußt so ein umfangreiches Rollenspiel geschaffen?

VJ: Wir hatten einfach die Möglichkeit, es zu machen und haben daher zugegriffen – so viel zusätzlicher Aufwand war das gar nicht. Außerdem wußten wir ja von vornherein, daß "Arena" der Vorläufer von mehreren Spielen werden sollte. Also war es sinnvoll, etwas Raum zu lassen, den wir später noch ausarbeiten können.

PP: Gibt es noch andere Neuigkeiten über den "Arena"-Nachfolger?

VJ: Es wird entscheidende Verbesserungen geben, sowohl was die Engine angeht als auch die Story. Habt etwas Geduld mit uns – wir werden das Spiel mit allen Verbesserungen herausbringen, sobald wir können.

PP: In welchem Stadium befindet sich "Delta V" und wer arbeitet daran?

VJ: *Delta V* ist Mitte April für den amerikanischen Markt erschienen. Ich war als Designer tätig, aber es ist natürlich das Ergebnis eines guten Teamworks: Greg Kreafle war der Teamleiter und "Hauptprogrammierer", Bryan Brossart der leitende Künstler, Scott Ramsay hatte ebenfalls einen großen Anteil an der Programmierarbeit und Marc Evans hat das Handbuch geschrieben. Ohne die Zusammenarbeit dieses großartigen Teams wäre "*Delta V*" nicht das, was es jetzt ist.

PP: "Delta V" hat begeisterte Reaktionen auf der Winter-CES hervorgerufen. Was ging Dir durch den Kopf, als es das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt wurde und was sagte das Publikum dazu?

VJ: Wir waren sehr zufrieden mit der Reaktion unseres Publikums auf beiden Shows. Der richtige Ausdruck wäre vielleicht "gehobener Stimmung, daß es so positiv aufgenommen wurde" und "erleichtert, daß man es uns nicht um die Ohren gehauen hat".

PP: Und wie wird sich "Delta V" entwickeln, nachdem es offiziell auf dem Markt ist?

VJ: Wenn die Leute sich vor Augen halten, daß wir keine militärischen Simulationen mit Szenarien in Bosnien oder der Ex-Sowjetunion wollten und stattdessen ein Flug-Adventure produziert haben, das Spaß machen soll und leicht zu lernen ist, wird "Delta V" gut ankommen, denke ich.

Es ist schnell, extrem unterhaltsam und man braucht kein Handbuch in Telefonbuchstärke plus Pilotenschein, um es zu spielen. Ich glaube, das Spiel vereinigt die besten Aspekte eines guten Actionspiels mit denen eines Flugsimulators und ich bin sicher, daß das Publikum das zu schätzen weiß.

PP: Was unterscheidet "Delta V" von anderen Flugsimulationen?

VJ: Wir wollten mit diesem Spiel den Spaß am Fliegen zurückbringen und haben uns auf die Elemente konzentriert, die wir am spannendsten fanden: Die Bewegung des Fliegers, die Welt um ihn herum, das Zielen, um einen Gegner vom Himmel zu fegen. Wir haben uns weniger um technischen Kleinkram gekümmert, der doch nur vom eigentlichen Spiel ablenkt.

PP: Wie feiert Ihr ein neu erschienenes Spiel?

VJ: Als "Terminator: 2019" erschien, hat Bethesda die größte Limousine gemietet, die an der Ostküste zu bekommen war. Mit diesem Ding haben wir dann einen "Zug durch die Gemeinde" gemacht. Der



Attraktiv: Solche gepixelten Damen lassen wir uns gefallen

Chauffeur hatte alle unsere Adressen und hat uns sicher zu Hause abgeliefert.

PP: Was erscheint als nächstes in der "Terminator"-Richtung?

VJ: Gerade ist "Terminator Rampage" erschienen und wir werden sicher in dieser Richtung weiterarbeiten, aber konkrete Pläne gibt es bisher noch nicht.

PP: Was hältst Du für die schönsten und die ärgerlichsten Seiten an Deinem Job?

VJ: Ich liebe meinen Job als Spieledesigner sehr und habe ihn schon mein ganzes Leben lang auf die eine oder andere Weise ausgeübt. Deswegen gibt es eigentlich für mich keine "ärgerlichen" Seiten. Wenn es etwas gibt, was gerade nervt, ist das situationsbedingt und geht irgendwann vorbei. Aber was die "Schokoladenseite" dieser Arbeit angeht: Es fasziniert mich immer noch zu sehen, wie die Dinge, die ich in meinem Kopf habe, Wirklichkeit werden. Das ist ein tolles Gefühl!

PP: Wie war eigentlich dein Werdegang – wolltest du immer schon Spieledesigner werden oder wie lief das ab?

VJ: Ich habe schon so lange ich denken kann Spiele gespielt, entworfen oder geschrieben. Ich war ein großer Fan von Brett-Rollenspielen und habe auf dem College jede sich bietende Möglichkeit ergriffen, kreativ zu schreiben. Ich belegte Seminare wie z.B. "Die Artuslegenden" oder "J.R.R. Tolkien im Vergleich mit C.S. Lewis" und natürlich – vier Jahre lang – die Schreibseminare. Es kommt mir fast so vor, als hätte ich immer auf diesen Job hingearbeitet. Der einzige Unterschied zwischen dem, was ich früher gemacht habe und meiner heutigen Arbeit ist, daß mir ein Wortprozessor zur Verfügung steht und daß ich mit Künstlern und Programmierern zusammenarbeite.

Was ich mache, ist eine Form von Kommunikation – und das hat mich schon immer fasziniert.

PP: Was war Dein erstes Spiel?

VJ: Ein Rollenspiel namens "The Bladesmen", das auf der "Rolemaster"-Serie basierte. Es war eine Welt für sich und hier habe ich zum ersten Mal wahrgenommen, wie schwer es ist, eine solche Welt zu "erfinden" und zu bevölkern, ohne sich von den Spielern beeinflussen zu lassen, die durch dieses Universum wandern. Ich war damals 14 Jahre alt und habe das Spiel ein Jahr lang jede Nacht bis drei oder vier Uhr gespielt – sehr zum Kummer meiner Eltern, die meinten, ich sollte mich auf meine Schulfächer konzentrieren. Aber wie alle guten Eltern haben sie mir nie ernshaft verboten, meinen Interessen nachzugehen – und das hat sich bezahlt gemacht.

PP: Es heißt, Bethesda wolle sein Entwicklerteam vergrößern?

VJ: Für eine Spielefirma geht es Bethesda derzeit sehr gut – wir werden tatsächlich vergrößern, wo andere verkleinern müssen.

Es existiert also im Moment eine reale Möglichkeit, bei uns als Produzent, Designer oder Programmierer anzufangen. Wenn jemand meint, das kreative Potential mitzubringen und gerne bei uns arbeiten möchte, kann er uns gerne seine Unterlagen schicken.

(Telefonnummer gibt's bei uns. Die Red.)

PP: Was würdest Du Leuten empfehlen, die Deinen Berufsweg einschlagen möchten?

VJ: Ich würde empfehlen, daß sie in erster Linie schreiben lernen. Gute Ideen und Kreativität sind wichtig, aber wenn man sie nicht in gedruckter Form "rüberbringen" kann, hat man schlechte Chancen. Zusätzlich ist es gut, viel zu spielen. Was man mag oder nicht mag, wird einen Einfluß auf die spätere Arbeit haben – außerdem hilft es, Fehler zu vermeiden, wenn man sich ansieht, wo andere Spiele gescheitert sind.

PP: Zum Abschluß noch die berüchtigte "Einsame Insel"-Frage: Welche drei Spiele würdest Du mitnehmen - oder würdest Du den Computer lieber auf dem Festland lassen?

VJ: Ich würde einen Computer mit gutem Wortprozessor mitnehmen, damit ich weiterschreiben kann – die größten Abenteuer warten noch in meinem Kopf.

Brenda Garno/vw

Arena Patches: Was und Wo

Wer technische Probleme mit seiner Arena-Version haben sollte, kann sich auf verschiedene Arten ein paar nützliche Patches besorgen.
Auf CompuServe im Game Publisher's Forum A (GO GAMAPUB).
Es gibt auch die Möglichkeit, Bethesda telefonisch zu erreichen (301)926-8300 oder an die Firma zu schreiben.
Adresse: Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville MD 20850-4304.



Patch 1: Damit könnt Ihr magische Items bei der Magiergilde verkaufen.
Patch 2: Hilft bei Problemen mit den Reisen und mit dem Inventar, außerdem beim "Oghma Infinium Artefact Quest".
Patch 3: Hilft beim Shift+J bei einem "long jump" und bei Problemen, die mit den Inns auftreten (keine Bezahlung für eine Übernachtung).
Patch 4: Beseitigt die Probleme, die durch die ersten drei Patches aufgetreten sind (in anderen Codesegmenten).

LASER AGE


JAMAL'S GOING TO CUT LOOSE. COULD TAKE OUT HALF THE NEIGHBORHOOD.



Metzgermeister: Ein Superalien veranstaltet ein Schlachtfest

Ultraverse

Hardcase

Auch Supermänner hängen irgendwann das Supermann-Kostüm an den Nagel und freuen sich auf einen ruhigen Lebensabend. Allerdings zieht man sich dann nicht zum Rosenzüchten in den Schrebergarten zurück, sondern sucht sich ein Hobby, das eines Supermannes würdig ist. In unserem Fall heißt der Muskelmann "Hardcase" und ist einer der Helden der Ultraverse-Reihe, die bei dem amerikanischen Verlag Malibu Comics überaus erfolgreich erscheint.

Hardcase hat sich als Ruhestandshobby eine ganz schön strapaziöse Beschäftigung gesucht. Er arbeitet als Action-Filmstar in Hollywood. Natürlich holt ihn, wie jeden Superhelden, die Vergangenheit ein. Drei seiner Ex-Kumpel, die nicht rechtzeitig ausgestiegen sind, werden im Kampf gegen das Böse niedergemacht. Wohl oder übel steigt Hardcase wieder in die Superstiefel und heftet sich an die Fersen der Verbrecher.

Was sich als Stoff für die bei Malibu Comics erscheinende Multiverse-Reihe bewährt hat, liefert uns Brainiax Teachware als automatisch ablaufenden Comic-Film auf CD-ROM. Insgesamt findet Ihr 81 Bildschirmsequenzen, einen durchgehenden Soundtrack und 13 Minuten gesprochene Dialoge und Soundeffekte. Als zusätzliches Schmankerl hat man für Fans noch ein 11minütiges Interview mit dem Zeichner auf das CD-ROM gebrannt. Die einzelnen Seiten des Bandes werden in einer speziellen Überblendtechnik präsentiert. Dramaturgisch zusammenhängende Teile werden nacheinander aufgeblendet, bis die ganze Seite in voller Farbenpracht erstrahlt. Wer alles in Ruhe nochmal nachlesen möchte, kann den Pseudofilm jederzeit anhalten oder an zwölf Kapitelschnittstellen einsteigen.

Neben *Hardcase* sind bis jetzt die Titel *Freex* und *Prime* erschienen, weitere Alben sind in Vorbereitung. *vw*

Comics einmal anders: Hochauflösend und mit Sound



Wer wird denn da wackeln? Hardcase kriegt die Krise.





FAZIT

▲ Zeichnerisch guter amerikanischer Action-Mainstream-Standard. Durchgehender Soundtrack, witzige Soundeffekte. Günstiger Preis.

▼ Sehr wenig Animationen, keine Zoom-Funktionen oder andere Gags



Comics von übermorgen: Animiert, untermalt von Musik und mit Sprachausgabe



MS-DOS

Grafik: –%
Sound: –%

70%

Hersteller: CD-Romix
Testmuster: Brainiax Teachw.
Besonderheiten: Interview mit den Zeichnern
Zirka-Preis: 35 DM

Minimalkonfiguration: 386SX, VGA, 4MB RAM,
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Pro Audio



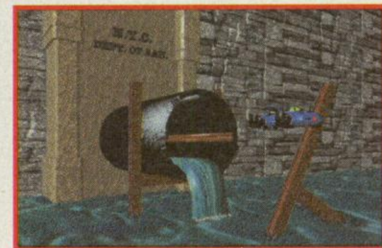
Unser Kopilot hat etwas am Kopf: Das künstliche Gehirn macht ihn zum perfekten Killer

Sprunghaft

Jump Raven

Für uns liegt die Zukunft im Dunkeln – allein die amerikanische Softwareschmiede Cyberflix lebt für eine Vision: Eine zerrüttete Weltwirtschaft und die ökologische Katastrophe gehen nicht spurlos an der Menschheit vorüber. Chaotische Zustände in den Ballungsgebieten und neo-feudale Gesellschaftsstrukturen bieten der Kriminalität genug Freiraum, um als das ertragsreichste und einzig gängige Geschäft zu gelten. Cyberpunks und Skinheads beherrschen das Straßenbild, kein Mensch ist unbewaffnet, niemand ist sicher. Zu dieser Zeit kommt eine New Yorker Skinhead-Band auf die glorreiche Idee, den Genfundus zu plündern, der nach dem Aussterben sämtlicher Tiere angelegt wurde, und Ihr schlüpft in die Rolle des legendären *Jump Raven*, um die DNA-Eimer zurückzuerobern.

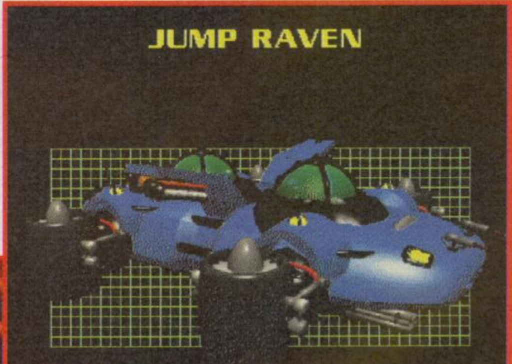
Mit einem von sechs Copiloten besteigt Ihr Euer schwer bewaffnetes Vehikel und stürmt durch die Straßen Manhattans. Euer flinker Gleiter kann dabei sowohl umhergurken als auch auf einem Luftkissen in verschiedenen Höhen agieren und mit 24 verschiedenen Waffensystemen zugestopft werden. Sechs Waffensysteme dürfen dabei benutzt werden – bessere werden nach jeder Mission neu eingekauft. Unterwegs durch die dreidimensional scrollenden Straßenzüge begegnen Euch feindliche Fahrzeuge oder Hovercrafts, die es mit Raketen, Lasern oder Gatlin-Guns zu neutralisieren gilt. Ganz harte Fälle werden mit Wurfbomben attackiert. Mit etwas Glück hinterlassen Feinde die begehrten Gen-Pods, die zum Gelingen der Mission eingesackt werden müssen.



Nase zu und durch: Im minutenlangen Intro taucht Ihr mit Eurem Gleiter in die New Yorker Kanalisation ein

Euer Augenmerk liegt während des Kampfes jedoch nicht nur auf dem Radar, sondern konzentriert sich auch auf die Munitions-, Schild- und Tankanzeige. Strebt einer der Anzeigen gegen Null, muß eines der herumflatternden Support-Fahrzeuge angeflogen werden.

Jump Raven wird ausnahmsweise ohne Handbuch ausgeliefert – dafür erklärt Euch ein homosexueller Roboter zu Beginn sämtliche Funktionen des Spiels. *kn*



Freude am Fahren: Unser Cabrio ist Hovercraft und Kampfgleiter in einem

Die Superschüssel: Selbst Werner würde die Bikes des 21. Jahrhunderts fahren

FAZIT

▲ Technisch und grafisch recht imposant. Der schwule Robo als Handbuchersatz ist einzigartig.

▼ Unübersichtliche Ballerei mit etlichen Macken. Sehr umständlich zu steuern. Stellenweise äußerst unfair.

MAC

Grafik: 66%
Sound: 74%

39%

Hersteller: Cyberflix
Testmuster: das softwarehaus
Besonderheiten: Handbuch auf CD
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: System 6.08, Farb-Mac, 8 MB Ram, CD-ROM

Optisch gibt's keinen Unterschied, aber dafür akustisch

Mehr Biß

Ravenloft

Endlich bekennt eine Softwarefirma Farbe: Statt, wie viele andere Companies, die Preise für CD-ROM-Spiele saftig nach oben zu korrigieren, senkte Softgold für das CD-ROM-Debüt von *Ravenloft* kurzerhand den Endverbraucherpreis auf schlappe 99 Mark. Hoffentlich lassen sich andere Firmen von diesem Vorbild anstecken. Vom Preis einmal abgesehen, warten einige Überraschungen auf den *Ravenloft*-Freund. Denn statt einfach die Diskettenversion 1:1 auf den Silberling zu klatschen, verpaßten die Designer der CD-Variante des Gruselrollenspiels eine ganze Menge spielerischer Details mehr. Als erstes wäre da der aufgemotzte Sound: Mußten die Spieler der Diskettenversion mit schlichtem Text vorliebnehmen, bekommen CD-Zocker bei den Zwischensequenzen und Gesprächen mit NPCs glasklare Sprachausgabe geboten. Soweit eigentlich nichts Ungewöhnliches: Interessant sind die spielerischen Veränderungen. So gibt's auf der *Ravenloft*-CD erheblich mehr für Eure Heldencrew zu tun. Es tummeln sich neue Monstervarianten in Boravia, erheblich mehr NPCs bieten sich an, um Eure Truppe zu verstärken, und die Anzahl der Mini-Aufträge, der Dungeons sowie der Gegenstände wurde erhöht. So stolpert Ihr beispielsweise in der Stadt Boravia über einen alternden Paladin, dem sein heiliges Symbol abhanden gekommen ist. Dieses muß aus einem Dungeon unter der Stadt wiederbeschafft werden. Als Belohnung winken ein paar deftige Waffen für den partyeigenen Paladin. Dieser Auftrag und das passende Labyrinth fehlen in der Diskettenversion komplett. Aus diesem Grund kassiert *Ravenloft*-CD auch eine saftigere Wertung.

Optisch hat sich übrigens (bis auf einige neue Zwischenszenen für frische NPCs und Aufträge) nichts geändert: Die scrollende 3D-Grafik sieht stellenweise nicht so toll aus, dafür können die hochauflösenden Charakterbildchen und die Zwischenszenen um so mehr begeistern. Wer also die Wahl hat, sich die Disk- oder die CD-ROM-Version zuzulegen, sollte auf alle Fälle zur Silberscheibe greifen. Unsere Bildschirmfotos stammten übrigens von der englischen Variante, eine komplett deutsche Fassung ist derzeit bei Softgold in Arbeit. *mh*

Nur auf CD-ROM: Mehr Aufträge und Dungeons, wie dieser hier.

FAZIT



Mehr fürs Geld: Mehr Monster, mehr Sprache, mehr Dungeons. Günstiger Preis. Schmucke Hires-Grafiken. Tolle Story.

3D-Grafiken teilweise nicht ganz so schön.



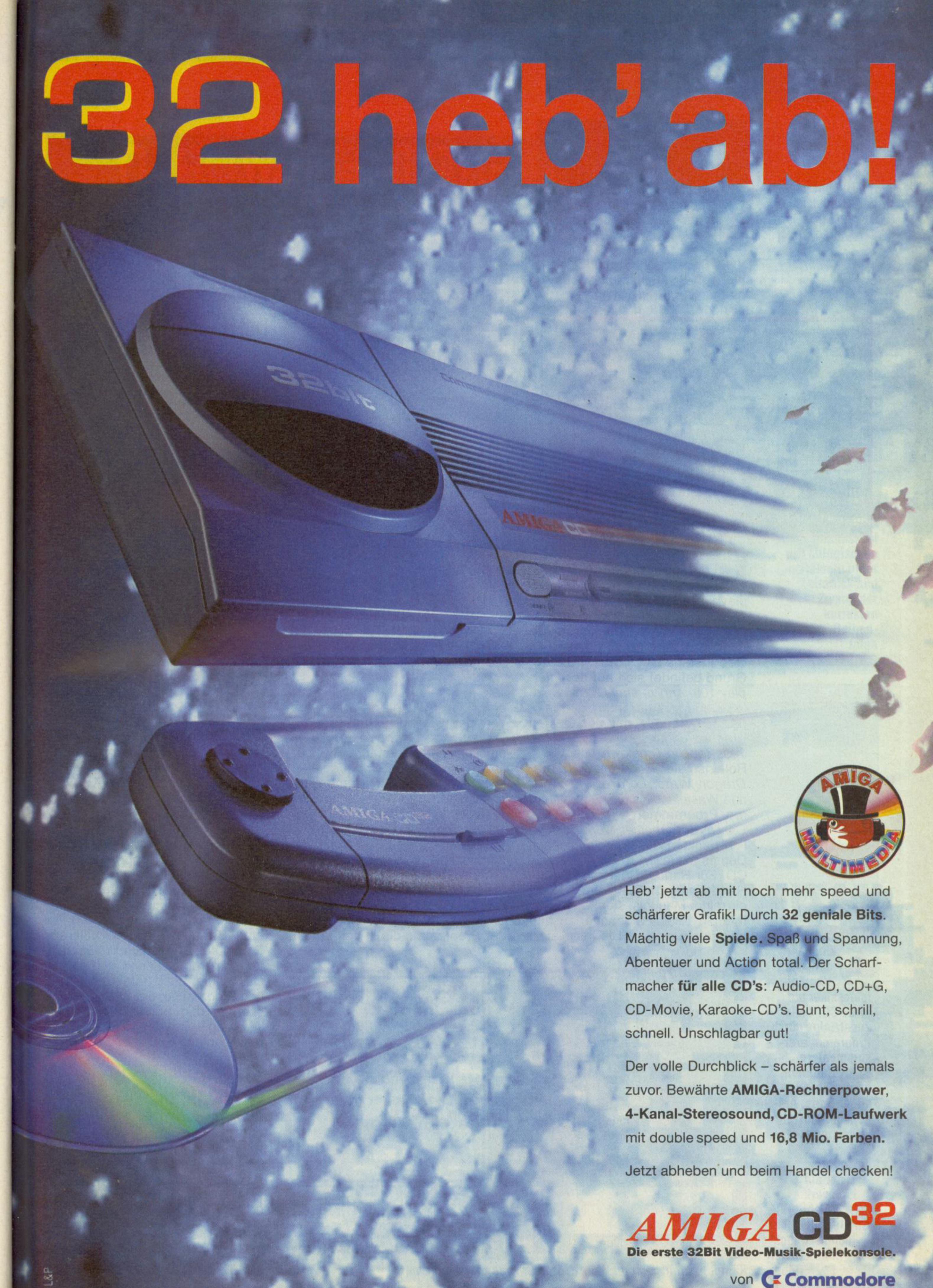
MS-DOS

Grafik: 73%
Sound: 70%

84%

Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Hires-Modus 320* 400
Zirka-Preis: 99 DM

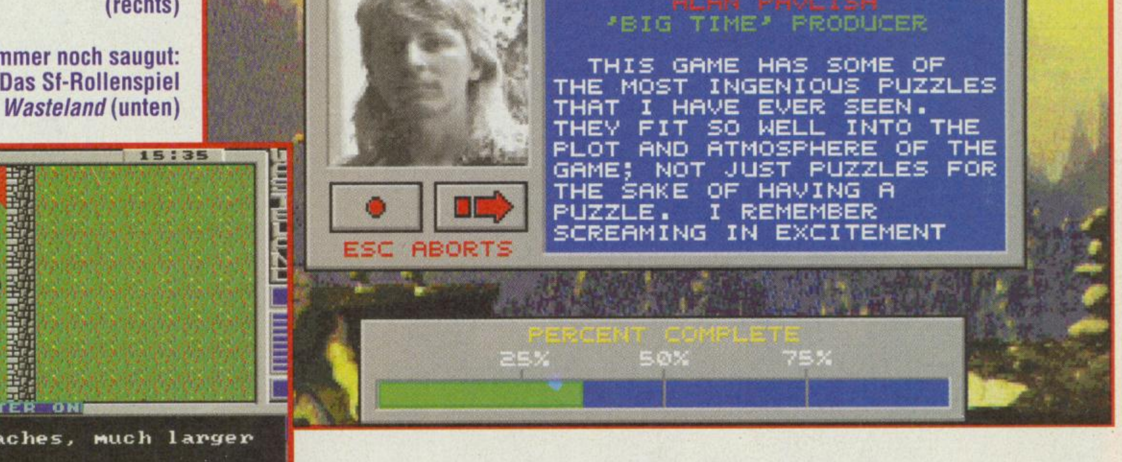
Minimalkonfiguration: 386 mit 16MHz, 4 MByte RAM, VGA


32 heb' ab!
32bit
AMIGA CD
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P



Beim Installieren kommen einige Programmierer zu Wort (rechts)

Immer noch saugut: Das Sf-Rollenspiel *Wasteland* (unten)



Klassisch

Interplay 10th Anniversary

Im vergangenen Jahr feierte die kalifornische Softwarefirma Interplay ihren 10jährigen Geburtstag. Anläßlich des runden Jubiläums öffnete Firmenchef Brian Fargo die (Spiele)-Archive für eine schmucke Geburtstags-CD. Aus diesem Grund befindet sich auf der *Interplay 10th Anniversary*-CD ein Spiele-Querschnitt der Interplay-Historie. Angefangen mit den beiden Uralt-Adventures *Mindshadow* und *Tass Time in Tonetown*, über Oldie-Rollenspiele *The Bard's Tale 1*, *Dragon Wars*, *Lord of the Rings* und *Wasteland* bis hin zu moderneren Programmen wie *Star Trek*, *Castles* und *Another World*. Zusätzlich packten die Interplayer noch Demos aktueller Spiele mit auf die CD. Für Handbuchfetischisten am Rande notiert: Statt einem Berg einzelner Manuals, stopfte man bei Interplay alle Handbücher zusammen in ein großes. Die Installation einzelner Spiele erfolgt bequem von der CD aus – passend für jedes Programm wird ein anderes musikalisches Thema vom Silberling dazugemischt. So begleiten knackige Hardrockrhythmen beispielsweise die Installation von *Wasteland*, bei *The Bard's Tale* erschallen mittelalterliche Lautenklänge. Natürlich ist im Spiel von der Klangesfülle nichts mehr zu hören. Zudem kommen (wieder bei der Installation) einige der Programmierer der jeweiligen Spiele zu Wort.

Allerdings läßt sich kein einziges der Programme direkt von der CD spielen, alle müssen auf die Festplatte kopiert werden. Ein weiterer Wermutstropfen: Nur Laufwerk **C:** wird von der Installationsroutine akzeptiert. Davon einmal abgesehen, ist die *Interplay 10th Anniversary* eine feine Sammlung unentbehrlicher Klassiker: Alleine wegen solcher einzeln nicht mehr erhältlicher Spieleperlen wie *Tass Time*, *Wasteland* und *Dragon Wars* lohnt sich die Anschaffung dieser Silberscheibe. Da übersieht man gerne die mittelmäßigen Programme (*Lord of the Rings* und *Castles*). Auf eine Bewertung von Grafik und Sound haben wir natürlich verzichtet: Immerhin befinden sich auf der CD Spiele, die 10 Jahre alt sind, und Programme, die erst zwei Jährchen auf dem Buckel haben – eine Wertung wäre also in diesem Fall relativ unfair. *mh*

FAZIT

▲ Ein paar der schönsten Spieleklassiker auf einer CD. Tolle Zusatzinfos durch Programmiererkommentare. Gutes Sammelhandbuch. Günstiger Preis. Aufgepeppte Installationsroutine.

▼ Installation nur auf Laufwerk C:\ möglich. Viele Spiele (natürlich) technisch nicht mehr auf der Höhe.



Kämpf mit mir: *Dragon Wars* ist immer noch einen Blick wert.

MS-DOS

Grafik: –
Sound: –

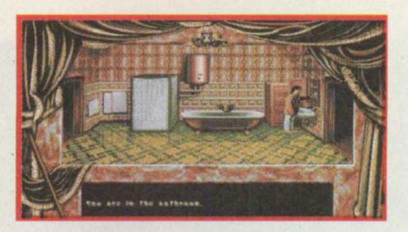
77%

Hersteller: Interplay
Testmuster: Interplay
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 286er mit 12 MHz, 640 KByte RAM, VGA

Die Saat geht auf

Darkseed



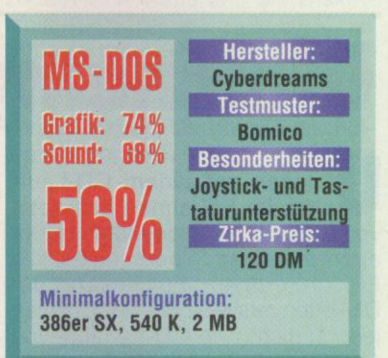
Linderung für die Kopfschmerzen gibt´s im Spiegelschrank

Unser Held Mike Dawson wird von bösen Kopfschmerzen geplagt. Noch ahnt er nicht, daß ein heimtückisches Alien in seinen Hirnwindungen nistet. Ihr müßt nun Mike zur Lösung des Rätsels um ein verwunschenes Haus bewegen, bevor der außerirdische Parasit schlüpft. Die Hälfte des Abenteuers verbringt Ihr in einer düsteren Parallelwelt. Für die grafische Gestaltung dieser dunklen Dimension malte Alien-Schöpfer H.R. Giger persönlich die Hintergründe in seiner unverwechselbaren organisch-surrealen Manier. Neben den knarzenden Räumen der dunklen Villa durchstöbert Ihr auch die verlassen wirkende Umgebung des Spukhauses und sammelt Gegenstände für das Inventar. Beim Verlassen der Räume wird eine neue Grafik geladen. Zusätzlich zur Sprachausgabe (englisch) könnt Ihr die gesprochenen Sätze in einem Fenster am unteren Bildrand mitverfolgen.

Die Silberscheibe hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck bei mir: Versprechen die klare, während des gesamten Spiels durchweg ertönende Sprachausgabe, die nahezu komplette Lauffähigkeit von CD und der mittlerweile etwas gesättigte Arbeitsspeicherhunger (von den 594 k der Disketten-Version auf 540 k) eine leichte Aufwertung, trüben auch weiterhin technische Mängel den Spielfluß.

Makabre Kunstkenner mit viel Geduld werden an den herrlich bedrückenden Grafiken trotzdem ihre Freude haben. Rätseltechnisch darf nicht mehr als frustrierender Durchschnitt erwartet werden. *fh*

Im Laden solltet Ihr nach der Whisky-Pulle greifen





Selten erreichte, bedrückende Stimmung durch die depressive Farbwahl und die Grafiken H.R. Gigers

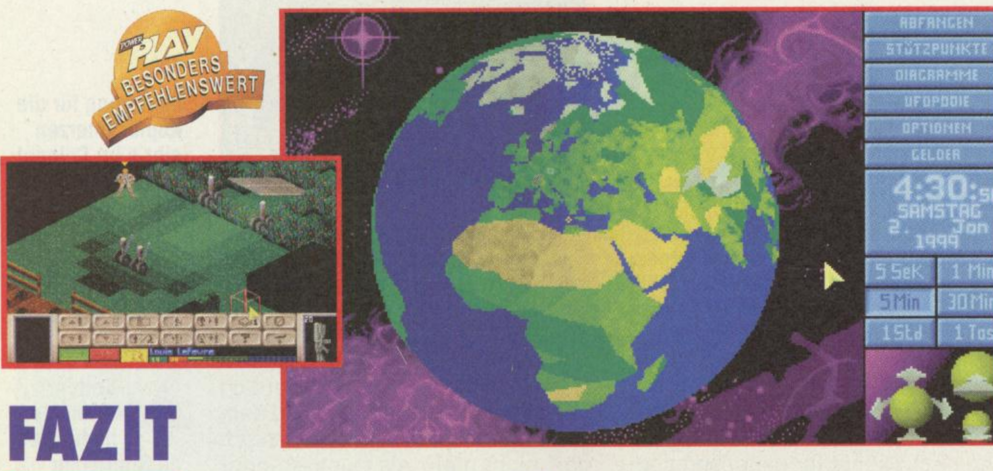
Technisch hakelige Adventure-Hausmannskost mit unlogischen Rätseln unter Zeitdruck und dem Zwang der korrekten Lösungs-Reihenfolge

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. LBS Hannover bei.



POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



FAZIT

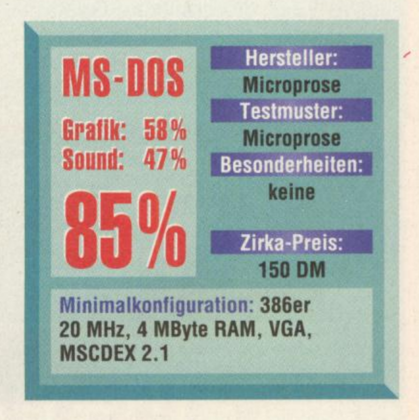
Gehaltvolle Spielemixtur aus Wirtschaftsimulation, Rollenspiel und Taktikknaller. Fast komplett von CD spielbar.

Recht hoher Preis. Keinerlei Änderungen bei Grafik & Sound. Kopierschutz.

Alienwars

Ufo: Enemy Unknown

Ufologen mit einem CD-Laufwerk im PC atmen auf: Jetzt versuchen schleimige Marsmonster auch auf einer Silberscheibe, die Erde zu erobern. Für Besitzer der Diskettenversion lohnt der Umstieg jedoch nicht: Die CD-Variante von *Ufo: Enemy Unknown* hat sich nur unwesentlich geändert. Weder Sound noch Grafik wurden aufgepeppt, nur die Schwierigkeitsgrade etwas feiner abgestuft. Außerdem wird jetzt – bis auf eine kleine Mini-installation – das Programm von der CD gespielt. Leider haben die "Microprose"-schen Mannen dabei vergessen, den Kopierschutz zu entfernen. Die nervige Copyprotection sollte bei einem CD-ROM-Spiel nun wirklich überflüssig sein. Davon abgesehen bleibt alles beim alten: Ihr errichtet verschiedene Stationen auf der Erde, rekrutiert Wissenschaftler, Ingenieure und Soldaten, kauft Ausrüstungsgegenstände und fangt anfliegende Ufos ab. Zwingt Ihr eine Untertasse erfolgreich zur Landung, könnt Ihr anschließend Bodentruppen losschicken, um die Aliens auszuschalten und Gegenstände zu ergattern, sowie diese von Wissenschaftlern untersuchen lassen. *mh*



MS-DOS
Grafik: 58%
Sound: 47%
85%

Hersteller: Microprose
Testmuster: Microprose
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 150 DM

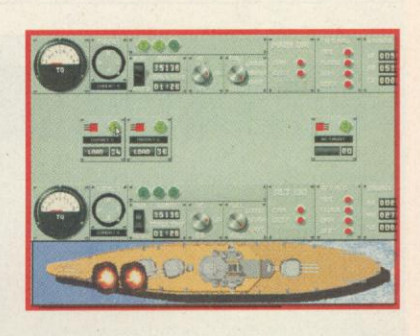
Minimalkonfiguration: 386er 20 MHz, 4 MByte RAM, VGA, MSCDEX 2.1

A-2, Treffer, versenkt

Burning Steel 2

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Derweil die komplett eingedeutschte Version noch ein wenig auf sich warten läßt, können Hobbyadmiräle schon mal mit der (englischen) CD-ROM-Version des Strategie-Schmankerls *Burning Steel 2* ein paar Schiffe versenken. Wahlweise als amerikanischer oder japanischer Kapitän liefert Ihr Euch in Einzelgefechten ein Geschützduell mit einem Gegner, oder schickt im Campaignmodus ganze Flottenverbände durch die Wellen des Pazifiks. Als Chefstratege kümmert Ihr Euch dann nicht nur um die Entsendung neuer Schiffe in feindliche Gewässer, sondern laßt von Landbasen Flugzeuge Patroullien fliegen, versorgt vorgeschobene Posten mit Nachschub, oder stellt einen Truppentransport zusammen. In Feuergefechten könnt Ihr wahlweise selber Hand an die Kanonen legen, oder überlaßt dem Computer das Ausrichten und Abfeuern der Geschütze. Im Gegensatz zum Vorläufer *Burning Steel* habt Ihr jetzt deutlich mehr spielerische Optionen. Die Grafik ist zudem in Super-VGA (also 640 mal 480 Punkte in 256 Farben). Entsprechende Treiber für verschiedene Grafikkarten werden vom Programm bei der Installation mit auf die Festplatte kopiert. Apropos kopieren: Nicht alle Daten kommen auf die Platte und schonen den Platz. Aber schon alleine wegen dem günstigen Preis ist *Burning Steel 2* auf CD eine echte Alternative zur Diskettenversion. *mh*



FAZIT

Blitzsauberes Strategiespiel für Wasserratten. Technisch ausgereift, viele Spieloptionen und Super-VGA-Grafik. Verhältnismäßig günstiger Preis. Musik wird direkt von CD gespielt.

Keine umwälzenden Änderungen in puncto Grafik oder Sound.



Alarmstufe rot: Ein feindlicher Kreuzer im Fadenkreuz. Kartenkunst: Auf der Übersichtskarte verschieben wir die Flotte

MS-DOS
Grafik: 64%
Sound: 44%
85%

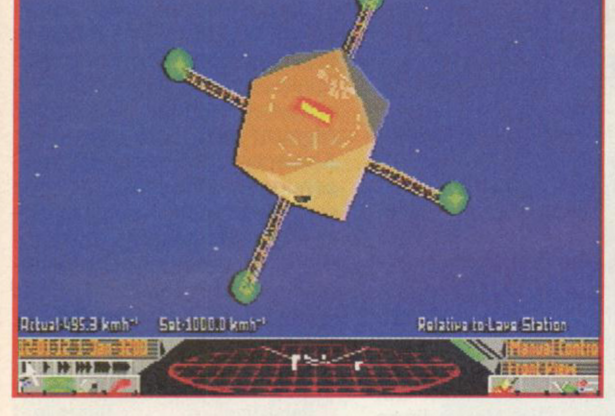
Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 110 DM

Minimalkonfiguration: 386er 33MHz, 4MByte RAM, SVGA-Karte, MSCDEX 2.1 oder höher

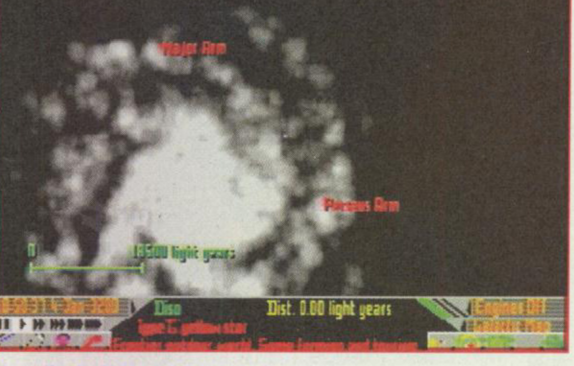
Neoklassizismus

Frontier – Elite 2

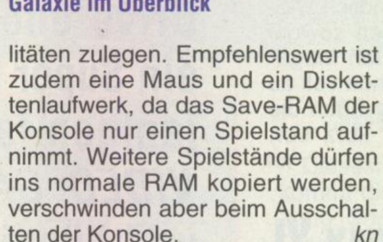
David Braben hat es mit *Frontier* sicherlich nicht schlecht gemeint, als er dem fast genialen Nachfolger des Klassikers eine Maussteuerung und Save-Option verpaßte. CD³²-Besitzer werden sich jedoch um so mehr ärgern, als daß Gametek einfach die Amiga-Version auf eine CD brannte und weder die Steuerung anpaßte noch die Audio-Fähigkeiten des CD³² ausnutzte. Die CD³²-Version bietet dabei spielerisch genausoviel Abenteuerspaß, wie die PC- und Amiga-Variante. Mit Eure Raumer durchforstet Ihr unsere Riesengalaxie und handelt oder kämpft Euch durch den luftleeren Raum. Auf Planeten schlagt Ihr Euch mit Händlern herum oder besorgt Euch Aufträge vom Online-Board, die von interstellaren Taxi-Fahrten bis zur Kopfgeldjagd reichen und dementsprechend vergütet werden. Für das verdiente Geld kauft Ihr Euch bessere Schiffe oder getunte Ausrüstungsgegenstände. Grafisch etwas zurückgeblieben und soundtechnisch trotz des Mediums CD unter aller Kanone, sollten sich CD³²-Spieler das Epos allein wegen der spielerischen Qualitäten zulegen. Empfehlenswert ist zudem eine Maus und ein Diskettenlaufwerk, da das Save-RAM der Konsole nur einen Spielstand aufnimmt. Weitere Spielstände dürfen ins normale RAM kopiert werden, verschwinden aber beim Ausschalten der Konsole. *kn*



Wieder da: Die Lave Station aus dem Original-*Elite*



Gigantisch: Unsere riesenhafte Galaxie im Überblick



FAZIT

▲ Tolles Spiel und würdiger *Elite*-Nachfolger mit einer riesigen Spielwelt und wochenlanger Motivationsgarantie.

▼ Leider keine CD-spezifischen Änderungen. Ohne Maus sehr umständlich zu bedienen.



CD³²

Grafik: 57 %
Sound: 54 %

84%

Hersteller:
Gametek
Testmuster:
Gametek
Besonderheiten:
Spielständespeichern ins RAM
Zirka-Preis:
100 DM

Knuddel-Bullerei

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Sam & Max

Die Adventure-Linie von Lucas Arts erfuhr mit *Sam & Max* eine Revolution: Nicht nur war es gelungen, mit dem lockeren Cop-Spektakel um die beiden von Comic-Zeichner Steve Purcell geschaffenen Rabauken dem an sich schon genialen *Day Of The Tentacle* noch eins drauf zu setzen, sondern die Programm-Designer entledigten sich erstmals der Lucas-typischen Leiste mit Anklickverben. Mit einem variablen Maus-Cursor à la Sierra bewältigt Ihr den atemberaubend komischen Fall um einen verschwundenen Zirkus-Yeti samt dessen giraffenhalsiger Freundin. Nur bei Gesprächen wird mit Hilfe von je nach Geschehen variierenden Sinnbildern auf effiziente Weise ermittelt. Nicht nur der brummige Spürhund Sam und der alte Hase Max, sondern alle Charaktere des Spiels parlieren in glasklarer Sprachausgabe, die aufgrund der typisch amerikanischen Situationskomik allerdings slang-gefärbt ist und daher nur von Englisch-Assen ohne die optional zuschaltbaren Untertitel genossen werden sollte. Das Lautstärkeverhältnis zwischen Sprache und der fröhlich-swingenden Musik kann mit Schiebereglern problemlos an Eure individiellen Bedürfnisse angepaßt werden.

Kommt Ihr beim durchweg logischen Rätselraten gut voran, erscheinen auf Eurer USA-Landkarte neue Ziele für die beiden Schwerenöter. An den Schauplätzen werden die Hintergründe, vor denen Eure Schlawiner agieren, umgeklappt oder gescrollt. Durch die sechs im Programm eigebauten Sub-Spiele läßt man sich gerne mal vom eigentlichen Fall ablenken. *fh*

Abgehoben: Die beiden Chaos-Detektive sprechen komplett von CD

FAZIT

▲ Ungetrübter Sprachwitz und Spielspaß. Brillante Animationen im Comic-Stil, lustige Puzzles und ein beschwingender Sound.

▼ Des Englischen Unkundige sollten auf die deutsche Version warten.



MS-DOS

Grafik: 83 %
Sound: 78 %

92%

Hersteller:
Lucas Arts
Testmuster:
Softgold
Besonderheiten:
Läuft komplett von CD
Zirka-Preis:
130 DM

Minimalkonfiguration:
386 SX, 2 MB, VGA, CD-ROM

MODUL XPRESS

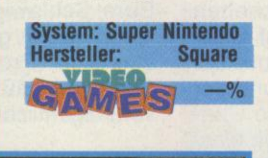
Steht neben Eurem PC ein Mega Drive und unter Eurem Amiga ein Super Nintendo? Für all diejenigen faßt *POWER PLAY* die *VIDEO GAMES*-Favoriten kurz und bündig zusammen. Videospiele satt gibt's wie immer im monatlichen *Modul-Xpress*.

Grund zur Freude: Im Videospiellager brodelts nach langer Zeit endlich wieder und somit haben sowohl Super-NES- als auch Mega-Drive-Fans alle Hände voll zu spielen. Wir stellen Euch die besten Cartridges kurz vor. *kn*

Final Fantasy VI

Der SNES-Rollenspielhammer des Jahres wird wohl ohne Zweifel *Final Fantasy VI* heißen. In Deutschland ist bis heute lediglich das japanische *Final Fantasy IV Easy Type* als *Final Fantasy 2* und *Mystic Quest* erschienen. Der direkte Nachfolger Nummer V und das brandneue Nummer VI gibt's bis heute nur in japanisch. *Final Fantasy VI* soll jedoch im Oktober auf dem amerikanischen Markt veröffentlicht werden.

In Japan war die erste Auflage des sechsten Teils bereits nach wenigen Tagen vergriffen. Vor allem grafisch schlägt das 24-MBit-Modul zu: Die Square-Grafiker durften sich zum ersten Mal kräftig austoben und malten das Modul randvoll, inklusive zwanzigminütigem (!) Abspann. Nebenbei arbeiteten 40 weitere Entwickler am sechsten Teil der Kultserie und Stammkomponist Nobuo Uematsu spendierte dem Spiel zusätzlich 61 fantastische Soundtracks. Daß spielerisch tonnenweise Rollenspielspannung entfesselt wird, versteht sich schon fast von selbst. Japan-Freaks dürfen schon mal probeschnuppern – die Sprachbarriere ist jedoch größer als erwartet. Rollenspieler warten also besser auf Oktober.



System:	Super Nintendo
Hersteller:	Square
VIDEO GAMES	—%



Eine Augenweide: *Final Fantasy VI* gibts leider nur in komplettem Japanisch.

Super Metroid

Endlich ist es soweit: Nintendos erstes SNES-Modul mit satten 24 MBit und zusätzlichen 64k VideoRAM ist auf dem Markt. Die Neuauflage des 1986er NES-Hits *Metroid*, das die japanische Spielewelt dank des letztendlich weiblichen Helden aufmischte, geht nach einem zweiten Teil auf dem Super NES á la *Super Probotector* in die nächste Runde: größer, schöner, chaotischer. Ihr wetzt als Cyber-Lady Samus Aran durch zahlreiche Levels, auf der Suche nach dem letzten und zugleich gestohlenen lebenswichtigen Metroid. Neben der anfangs sehr spärlichen Bewaffnung in Form einer Laserkanone, findet Ihr in den teils riesigen Levels unzählige Extras. Verlaufen könnt Ihr Euch dabei so gut wie nie, da netterweise eine witzige Automapping-Funktion eingebaut wurde. Wie erwartet, strotzt der dritte *Metroid*-Part nur so vor Abwechslung und Überraschungen. Das einzig nervige sind die ständig wiederauftauchenden Monster. Actionfreunde dürfen trotzdem unbekümmert zugreifen – *Super Metroid* ist ein fast genialer Actionreißer.

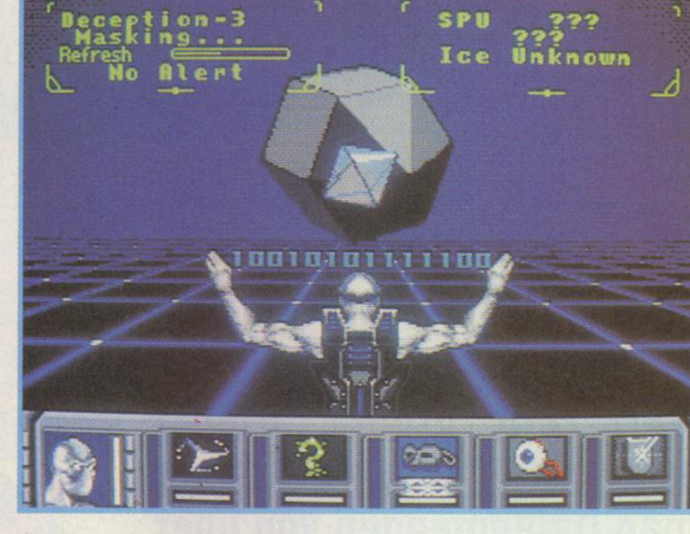
System:	Super Nintendo
Hersteller:	Nintendo
VIDEO GAMES	80%



Frauenpower made in Japan: Unsere Cyberheldin wetzt durch satte 24 MBit





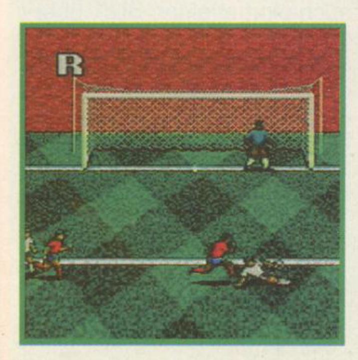


Oben: *W. C. Striker* in der Halle, rechts *Shadowrun*

World Cup Striker

Auch am Super Nintendo geht die Weltmeisterschaft nicht spurlos vorüber. Neben unzähligen durchschnittlichen Soccer-Modulen führt der direkte *Striker*-Nachfolger *World Cup Striker* den Fußballstoßtrupp souverän an. Neben den bekannten *Striker*-Features bietet die WM-Edition zahlreiche Verbesserungen. Gravierendste Neuerung ist ohne Zweifel die ersehnte Batterie zum Speichern Eurer Spielstände. Nebenbei dürfen alle Teams inklusive Namen und Trikotfarbe editiert werden, die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torhüters. Des weiteren bestimmt Ihr die Wetterbedingungen, dürft auf Hallenturniere ausweichen oder absichtliche Fouls begehen. Dank des genialen Editors, mit dem Ihr auch die Bundesliga nachspielen könnt, der fantastischen Steuerung und wunderbaren Paß- und Dribbelmöglichkeiten ist *World Cup Striker* der heißeste Anwärter auf den diesjährigen WM-Thron.

System:	Super Nintendo
Hersteller:	Elite
VIDEO GAMES	82%



Famos: *World Cup Striker*



Dieses mal streift *Wonderboys* Kollegin Ascha durch die gräßliche *Monsterworld*

Monsterworld IV

Wer des blauen Igels überdrüssig ist, wird in *Monsterworld IV* mit einem erstklassigen Jump'n'Run bedient, daß statt Geschwindigkeitswahn einige knackige Hüpf-und-Spring-Knobeleien enthält. *Monsterworld IV* ist seit dem zwei Jahre alten *Wonderboy 5* endlich wieder ein *Wonderboy*-Abenteuer des klassischen Stils, in dem Ihr allerdings in die Rolle der Heldenschwester Ascha schlüpft. Durch sieben Welten geht die Jagd nach den verschwundenen Geistern. Ihr habt Euch währenddessen mit Monstersprites en masse herumzuschlagen, die via Schwerhieb terminiert werden. In den obligatorischen Shops gibt's für das nötige Kleingeld bessere Schwerter, Schilde und magische Tränke zu kaufen. Nicht nur für *Wonderboy*-Fans ist die Hüpferei empfehlenswert, wobei allerdings die teils recht wichtigen japanischen Texte schwer leserlich bleiben. Dank der niedlichen Grafik und des hübschen Soundtracks also ein Muß für Jump'n'Runner, zumal eine englische oder deutsche Version noch lange nicht in Sicht ist.

System:	Mega Drive
Hersteller:	Sega
VIDEO GAMES	82%

Shadowrun

Diesesmal direkt von FASA kommt die Rollenspielumsetzung *Shadowrun* fürs Mega Drive. Kein Wunder also, daß die Unterschiede zur SNES-Version gravierend sind. Ihr findet Euch in der Haut eines abgebrannten Straßenpunks wieder, dessen Fähigkeiten Ihr zu Beginn einstellen dürft, und müßt im Laufe des Spiels zahlreiche Missionen erfüllen. Dabei stehen sowohl heiße Kämpfe gegen Magier und Lohnsöldner, als auch Cyberspace-Besuche inklusive schwarzem ICE auf der Tagesordnung. Wie gehabt werden Magier, Decker oder feuerkräftige Shadowrunner angeheuert oder für die nötigen Nuyen der eigene Körper vercybert. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch überzeugt der sehr atmosphärische Endzeit-Kampf, spielerisch gibt's sogar noch mehr Abwechslung, als im aktuellen Super-Nintendo-Modul. Rollenspieler mit Mega Drive müssen unbedingt zuschlagen – es gibt kein besseres Endzeitspektakel für Segas 16-Bitter.

System:	Mega Drive
Hersteller:	FASA
VIDEO GAMES	81%



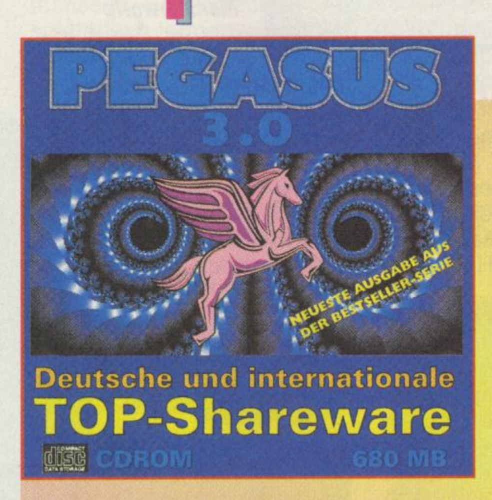
In den Straßen wird die Szene aus der Vogelperspektive gezeigt – angeheuerte Runner laufen Euch ergeben hinterher

Aktuelle Shareware-CDs im Vergleich



Mit der Einführung des Speichermediums CD-ROM wurde vor allem den Fans von Shareware ein großer Dienst erwiesen. Nie zuvor konnte man Datenmengen von über 600 MByte so kompakt und preiswert erstehen, in übersichtlichen Menüs systematisch durchschauen und antesten. Welche Silberlinge ihr Geld wert sind, erfahrt Ihr in unserer Übersicht.

Die hier von uns vorgestellten CDs befassen sich mit den verschiedensten Themen – nicht nur ausschließlich mit Spielen. Wir wollen Euch eine Übersicht der jüngst erschienenen Silberlinge aus den unterschiedlichsten Bereichen bieten und Euch unsere Meinung dazu kundtun. In den meisten Fällen lohnt es sich, auch mal einen Schritt über unsere geliebte Welt des Spielens hinaus zu machen und die schier unendlichen Datenmengen der Shareware-CDs nach interessanten Titeln zu durchforsten. Da die kleinen Scheiben oft bis zu 5000 verschiedene Programme enthalten, können wir natürlich nicht jedes einzelne Zip-File bewerten. Ihr sollt neben der Anregung lediglich eine Kaufhilfe erhalten, die Euch helfen soll, die Spreu vom Weizen zu trennen. Für die hoffnungslosen Zocker unter Euch informieren wir natürlich auch über die Spiele-Highlights der Shareware-Szene, die eine durchaus interessante und vor allem preisgünstige Alternative zu den "kommerziellen" Programmen mit großem Namen bieten können. *fh*

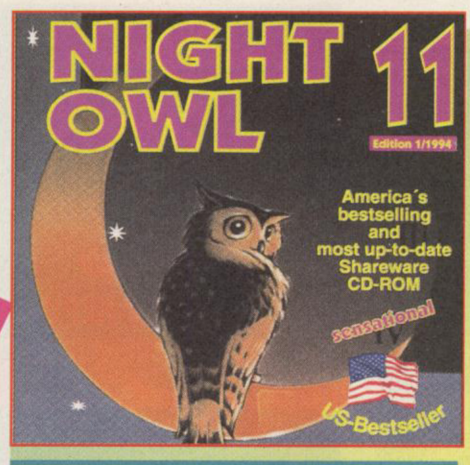


Pegasus 3.0

Die deutschsprachige Vorzeige-CD der Branche überrascht angenehm mit ihrer Datenfülle von 680 MByte an DOS- und Windows-Shareware. Von etlichen Spielen und Demos über Fonts, Icons und Programmier-Tools bis hin zu Grafik-, Hilfs-, DFÜ- und Musikprogrammen bietet die gut ausgewogene CD-Software für jeden Geschmack und Zweck. Aktualität und Qualität werden hier groß geschrieben: Ihr findet fast ausschließlich hochwertige Programme aus dem Jahr 1993. Das Katalogmenü, mit dem Ihr gesuchte Programme auf der CD aufspürt und auf Eure Festplatte entpackt, kann als DOS- oder Windows-Version installiert werden. Besonders die Windows-Version besticht durch das anschaulich aufgebaute Bedienungssystem: Über große Schaltknöpfe wählt Ihr zunächst die Programmgruppe. Per Mausklick auf eines der Gruppensymbole könnt Ihr Euch den Inhalt der Dateinamen anschauen und die deutsche Kurzbeschreibung des Programms durchlesen.

Fazit: Ideal, wenn Ihr einen umfassenden Einblick in die Welt der Shareware tätigen wollt. Für Interessierte, die auch einmal einen Blick über den Rand der Spielewelt hinaus riskieren wollen, ist auch die dritte Version der Pegasus-CD die ideale Lösung. Für Ende Mai ist schon Version 4.0 des Allround-Talents angekündigt: Am Ball bleiben!

Preis: 39 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm

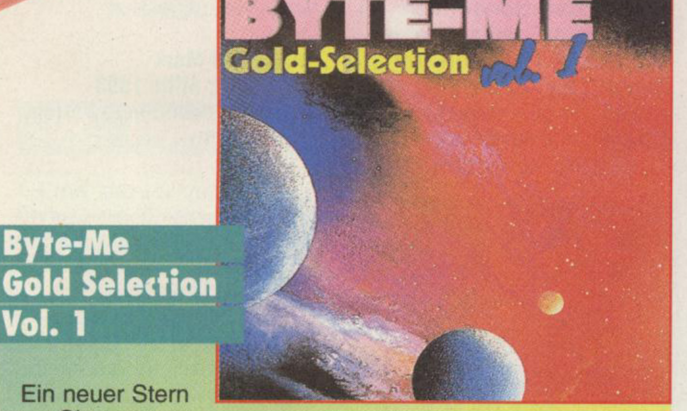


Night Owl's 11

Das Pendant der Pegasus-CDs für den englischsprachigen Raum ist die seit Jahren bewährte *Night Owl's*-Reihe. Nur allerneueste Shareware-Titel und die aktuellsten Updates bewährter Programme finden auf dieser edlen Scheibe Platz. Auf einem Gesamtvolumen von 650 MByte tummeln sich über 4600 Zip-Files, die nützliche Programme zu den Themen Finanzen, Kommunikation, Datenbanken, DTP, E-Mail, Tools, Grafik, Fonts, Textverarbeitung, Musik, Demos und Spiele enthalten. Neben den erlesenen Titeln für die Oberflächen DOS und Windows enthält die elfte Ausgabe von *Night Owl's* auch eine kleine, aber feine Auswahl an OS/2-Programmen für Euch bereit. Beim Vergleich mit den Vorgänger-Versionen fällt auf, daß keine Überschneidungen das exzellente Erscheinungsbild dieser CD trüben. Die Silberscheibe wartet zudem mit dem besten Übersichtsprogramm der Shareware-Szene auf, selbstverständlich auch hier wahlweise für DOS oder Windows. Außer einer Suchfunktion habt Ihr die Möglichkeit, externe Betrachter zum Anschauen der über 500 Grafiken einzubinden.

Fazit: Für rund 60 Mark erhaltet Ihr eine Auswahl topaktueller und ausgewählter Shareware, ohne Euch durch ausgediente Füll-Programme wühlen zu müssen. In der Regel sind die amerikanischen Produzenten hier noch flinker als die österreichischen Kollegen der Pegasus-Reihe, doch die Aktualität zollt auch ihren Tribut: Der englischen Sprache solltet Ihr schon mächtig sein, wenn Ihr Euch im immensen Datenwust dieser CD baden wollt. Auch hier solltet Ihr aufgrund der ständigen Aktualisierung der CD die Augen nach der dieser Tage erscheinenden zwölften Version aufhalten.

Preis: 59 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm

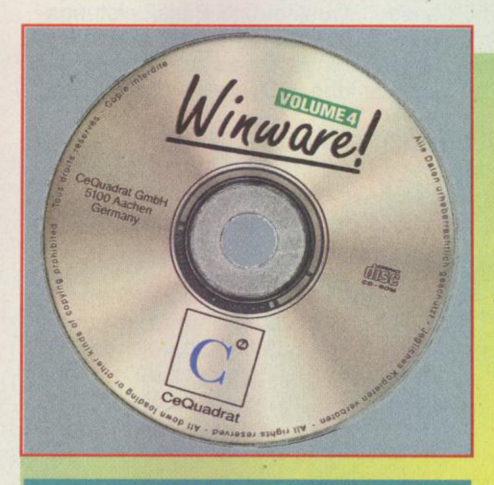


Byte-Me Gold Selection Vol. 1

Ein neuer Stern am Shareware-Himmel ist die *Byte-Me*-Reihe. In Qualität den großen Vorbildern ähnlich und auch aktualitätsmäßig hart am Puls der Zeit, muß man sich mit 400 MByte an Datenmenge zufriedengeben, die jedoch mitnichten an zweitrangiges Material verschwendet wurden. Neben Spielen der Top-Shareware-Hersteller (z.B.: Apogee/Epic, auch Id-Softwares *Doom* ist enthalten!) finden sich Musik-Tools, Bürosoftware, die besten Grafikprogramme, Datenbanken, Kopier-Tools, alles für Programmierer, DFÜ-Programme, Virenschutz und etliches mehr in 240 sauber aufgeteilten Rubriken. Das unter DOS und Windows installierbare Menü (die Katalog-Software "CD-Commander") und die ausführlichen deutschen Beschreibungen und Programminfos sorgen für eine komfortable Benutzerführung. Enthält auch eine kleine Auswahl an OS/2-Software.

Fazit: Neben namhaften Spielen (z.B.: Commander Keen, Overkill, Monster Bash, Halloween Harry, Duke Nukem, Stripoid) wurde vor allem bei den enthaltenen Grafik- und CAD-Programmen auf Titel zurückgegriffen, die im Shareware-Bereich Rang und Namen haben: u.a.: Picture-Man, Paint Shop Pro, Neo Paint und Leonardo. Hat das Zeug dazu, sich zumindest in Deutschland eines Tages mit *Pegasus* um den Shareware-Thron zu schlagen!

Preis: 49,95 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Byte-Me, 90728 Fürth

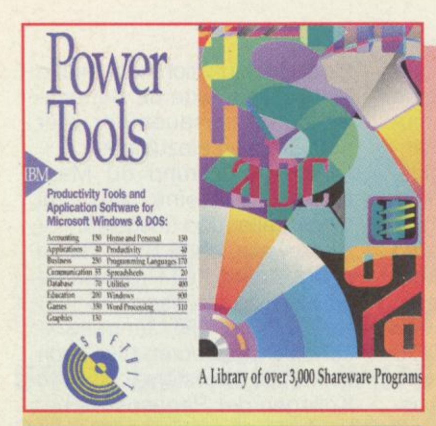


Winware! Volume 5

Auch der fünfte Teil der Reihe beschäftigt sich ausschließlich mit Windows-Programmen. Ein Blick auf das Entstehungsdatum der Programme enthüllt eine ganze Menge an weniger aktuellen Titeln, die teilweise schon vor zwei Jahren programmiert wurden. Könnt Ihr darüber hinwegsehen, präsentiert sich Euch eine durchaus gelungene Auswahl an Shareware-Highlights. Wie die Vorbilder *Pegasus* und *Night Owl's* deckt auch *Winware!* alle gängigen Bereiche der Anwender- und Unterhaltungssoftware ab. Das Katalogprogramm ist zwar einfach zu bedienen, läßt aber in puncto Vollständigkeit zu wünschen übrig, wenn es um die Infos zu den Programmen geht. So fehlen an dieser Stelle des öfteren die Angabe über den Preis der Vollversion, was ja gerade beim Umgang mit Shareware eines der wichtigsten Kriterien ist. Weiterhin von Nachteil ist, daß das Inhaltsverzeichnis bei jedem Suchvorgang komplett von CD gelesen wird, was vor allem bei Single-Speed-Laufwerken zu unangenehmen Wartezeiten mit Gähn-Faktor führt.

Fazit: Wenn absolute Aktualität für Euch eine eher untergeordnete Rolle spielt, stellt die *Winware*-Serie eine vor allem finanziell günstige Alternative zu den doppelt so teuren, aber eindeutig überlegenen Konkurrenten *Pegasus* und *Night Owl's* dar. Außerdem lohnt sich das Sparen, da die Rivalen mit einer fast doppelt so großen Datenfülle aufwarten und somit den höheren Preis rechtfertigen.

Preis: ca. 30 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe

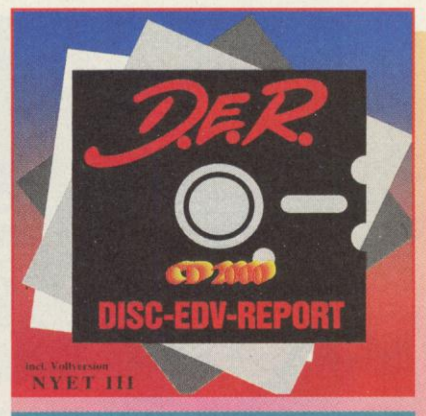


Softbit Power Tools

Der Name dieser CD aus dem sonnigen Kalifornien trügt: Bei weitem nicht nur Disk- und Programmier-Tools enthält der mit über 3000 Shareware-Programmen gut gefüllte Datenträger. Das unter DOS und Windows aufrufbare Menü umfaßt vielmehr die von den bekannteren Mitbewerbern gepflegte Auswahl. Mit alleine 900 Programmen ausschließlich zur Oberfläche Windows stellt der Silberling gerade für Freunde des "Fensterlns" ein attraktives Angebot zur Verfügung. Spielemäßig gibt's einen Geheimtip: Wer sich heute noch ärgert, seinerzeit nicht das allseits bekannte, nun aber leider indizierte 3D-Spiel von Id-Software mit der brisanten Weltkriegs-Thematik erstanden zu haben, kann hier noch fündig werden. Da alle Programme und deren Informationen und Anleitungen in Englisch gehalten sind, empfehlen wir fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit der englischen Sprache für den Erwerb und zufriedenstellenden Umgang mit diesem Datenträger ausgewählter Kleinodien. Das schon etwas zurückliegende Datum der Pressung sollte hier nicht weiter stören, da uns die Amis mit ihrem Angebot sowieso einige Monate voraus sind.

Fazit: Eigentlich können die *Power Tools* mit wenig aufwarten, was nicht auch auf der leicht besseren und umfangreicheren *Night Owl's* enthalten wäre. Shareware-Sammler können jedoch ohne Vorbehalte zugreifen, denn Qualität und Preis-Leistungs-Verhältnis heben die allerdings etwas schwer erhältliche CD in die Oberklasse.

Preis: ca. 50 Mark
Pressung: Mitte 1993
Quelle: Fachhandel



D.E.R. CD 2000

Hinter dem für recht ominösen Namenskürzel verbirgt sich der Ulmer Verlag Simon, aufmerksamen Lesern dieses Artikels bereits als bedeutendster deutscher Vertreiber der *Pegasus-* und *Night Owl's*-CDs ein Begriff. Mit dem hauseigenen Disk-Magazin "Disc-EDV-Report" (kurz "D.E.R.") stellt die Firma in regelmäßigen Abständen ausgewählte Shareware-Programme vorrangig aus dem deutschen Sprachraum vor. Auf ihrer *CD 2000* befinden sich Vollversionen von 45 Shareware-Spielen, die ausschließlich über den Verlag Simon zu beziehen sind (diese tragen teilweise so klangvolle Namen wie "Karli Klempner 2", "Episkopat" (das Spiel der Bischöfe!?!) und "Hülsi Trilogie"). Weiterhin werden über 100 PD-Free- oder Shareware-Programme in frei kopierbaren Versionen vorgestellt, wobei man sich dann keineswegs auf Spiele beschränkt, sondern vorwiegend Anwendersoftware präsentiert. Das Auswahlmenü ist leider sehr spartanisch und unkomfortabel.

Fazit: Das recht solide und in der Vollversion enthaltene Spiel "Nyet 3" ist ansonsten erst ab einem Kaufpreis von 69 Mark erhältlich. Wer grafisch eher anspruchslose Shareware-Spiele im allgemeinen nicht verachtet, mehr Wert auf reinen Spielspaß legt und sich gerne mal über das deutsche Angebot an Low-Budget-Zockereien informieren möchte, leistet sich keinen Fehlgriff. Übung im Umgang mit wenig anschaulichen Installationsmenüs allerdings vorausgesetzt.

Preis: 89 Mark
Pressung: Mitte 1993
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



PC - Cinema

Grafikdemos sind gut dazu geeignet, die Grafik-Power Eures Rechner-Systems zu testen und Eure Freunde in Staunen zu versetzen. Gleich elf dieser fulminanten Farb- und Zoomorgien erfreuen Euer Auge auf dieser CD, die sich dem Thema Animation im weitesten Sinne widmet. Auf den insgesamt über 600 MByte warten außerdem 350 Filmclips im FLI-Format darauf, von Euch bequem per Menü aufgerufen zu werden. Die wichtigsten Shareware-Programme, mit denen sich Animationen erzeugen und abspielen lassen, bereichern den "beweglichen" Silberling: "Neoshow Pro", verschiedene Morphing-Programme, "3D-Model", "Cinemation", "Raytracer", um nur einige zu nennen.

Fazit: Da sowohl die besten der 350 FLI-Filme als auch die Animationsprogramme und Grafikdemos auf den bedeutend umfassenderen *Pegasus-* und *Night Owl's*-CDs mitenthalten sind, kann man sich den zusätzlichen Kauf dieser CD sparen. Interessiert Ihr Euch jedoch ausschließlich für Animationen, könnt Ihr Euch die sechzig Mark für die Anschaffung der "Großen" sparen und hier immerhin auf 600 MByte in geballter Art und Weise im puren Animationsvergnügen schwelgen.

Preis: 24,95 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe



CDV - Grafik!

Grafik pur ist das Motto dieser Scheibe, die es Euch ermöglichen soll, Bildbearbeitung, Computer-Aided-Design und Desktop Publishing in einem recht professionellen Rahmen zu einem günstigen Preis betreiben zu können. Egal, ob Ihr eine selbst gestaltete Grußkarte verschicken wollt, oder ob Ihr Eure (bereits gescannten) Urlaubsbilder nachbearbeiten wollt: Hier ist für nahezu jedes grafische Betätigungsfeld etwas dabei. Vom CAD-Programm, mit dem sich dreidimensionale Objekte exakt konstruieren, drehen und zoomen lassen bis hin zum DTP-Programm mit dem Ihr die Druckvorlage für Eure eigene Zeitschrift erstellen könnt. Insgesamt finden sich über 40 aktuelle Programme für DOS und Windows auf dem Massenspeicher, darunter die Shareware-Hits "Paint Shop Pro", "Neopaint", "Photolab", "EnVision Publisher" und "3D-Model".

Fazit: Zu diesem Preis sollten selbst fanatische "Nur-Spieler" mal in die Welt der Grafik hineinschnuppern. Alleine "Paint Shop Pro" und "Neopaint" sind diesen Preis schon wert, außerdem finden in einer Vielzahl der einschlägigen Anwender-Magazine (z.B.: PC WINDOWS) regelmäßig Workshops zu diesen vielseitigen Programmen statt.

Preis: 19,90 Mark
Pressung : Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe

Geteilte Freude ist doppelte Freude oder – was ist eigentlich Shareware?

Die Idee, die hinter dem Shareware-Konzept steckt, erlaubt es Euch, Programme ausgiebig zu testen, bevor Ihr Euch für einen Kauf entscheidet. Sollte Euch das Programm gefallen und Ihr wollt es nach der vom Autor festgelegten Probezeit erwerben, laßt Ihr Euch gegen eine meist kleine Gebühr beim Autor registrieren. Shareware-Programme dürfen und sollen durch Kopieren möglichst vielen potentiellen Käufern des Programms zugänglich gemacht werden. Der Autor spart auf diese Weise Kosten für die Werbung und kann Euch daher bei Interesse das Programm entsprechend günstiger verkaufen. Beim Erwerb der registrierten Vollversion erhaltet Ihr dann das Programm in seinem ganzen Umfang. Vorher eventuell eingeschränkte Funktionen sind nun verfügbar, außerdem werdet Ihr meist mit einem Update-Service des Autors beglückt. Für die Vollversion gelten dann allerdings alle Regeln wie für normal gekaufte Software auch: Freies Kopieren und der Programmaustausch mit Freunden ist dann nicht mehr gestattet.

Als Freeware bezeichnet man Programme, die unter bestimmten Bedingungen auch in der Vollversion zum Kopieren freigegeben sind. Das Copyright der Software verbleibt allerdings beim Autor.

Public Domain oder kurz PD heißt Software, die von ihren Autoren ohne jede Einschränkung zum Kopieren freigegeben wurde. Der Autor besitzt kein Copyright auf seine Programme und es existieren somit keinerlei Weitergabebeschränkungen.

Data Express



Die rund 50 enthaltenen Shareware-DFÜ-Programme ergänzen die zwei mitgelieferten Vollversionen "Dialog" und "Froggycom". Bei "Dialog" handelt es sich um ein intelligentes, auf gängigen Standards aufbauendes Terminalprogramm. Nach der problemlosen Konfiguration bewegt Ihr Euch bequem durch die deutsche SAA-konforme Oberfläche. Das für High-Speed-Modems optimierte Programm verkürzt Eure Online-Zeit nicht unerheblich."Froggycom" ist eher was für DFÜ-Einsteiger – es vereinfacht auf spielerische und humoristische Art und Weise Einstieg und Umgang mit der Welt der Modems. Einfachste Bedienung bei vollem Komfort ist die Devise von "Froggycom". Ein logischer Aufbau hilft Euch bei den Einstellungen und lenkt Euch nicht durch unangenehme Fummelei vom eigentlichen DFÜ-Geschehen ab.

Fazit: Für DFÜ-Einsteiger und Fortgeschrittene sehr empfehlenswert, da beide Gruppen zu gleichen Teilen mit nützlichen Programmen und Utilities versorgt werden. Selbstverständlich könnt Ihr mit einem Menüsystem unter den vielen angebotenen DOS- und Windows-DFÜ-Hilfen Euer Lieblingsprogramm ausfindig machen und testen.

Preis: 59,95 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: CDV,
76185 Karlsruhe

CDV – Game Power

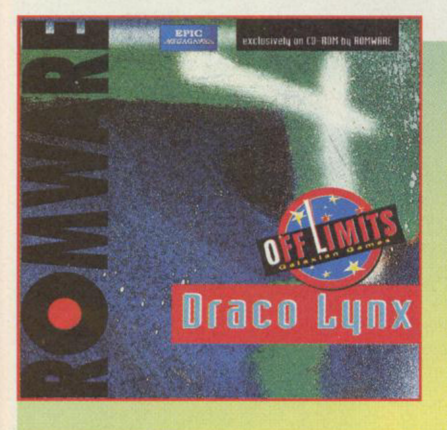
Eine der ersten CDs mit Shareware-Spielen war dieser Silberling der Firma CDV. 400 DOS- und 70 Windows-Spiele präsentiert Euch das installierbare Menü (das Shareware-Programm "Quickmenu"). Neben einer erstklassigen Sammlung von Shareware-Spielen aus den Bereichen Weltraumballerei, Strategie, Rollenspiel, Adventure und Geschicklichkeit finden sich auch teilweise spielbare Demoversionen kommerzieller Spiele. Dabei handelt es sich leider um mittlerweile steinalte Titel. Interessant ist das enthaltene "Shareware-Spiele-Lexikon", das umfassende Kritiken zu allen populären Shareware-Spielen mit Angabe der Tastenbelegung und einer Wertung aus pädagogischer Sicht (wer's braucht!?) bietet. Mehrere Dutzend Animationen und hochauflösende Bilder in den Formaten FLI und GIF wurden mitsamt der entsprechenden Betrachtersoftware mitgeliefert. Durch Bestellung eines Paßwortes können einige zusätzlich beigefügte verschlüsselte Vollversionen decodiert werden

Fazit: Zwar sind lediglich 250 MByte des Datenträgers gefüllt, doch dafür liegen die Spielprogramme und Animationen in fast ausschließlich ungepackter und somit direkt von CD lauffähiger Form vor.

Wollt Ihr Spielstände speichern, solltet Ihr Euch das entsprechende Spiel natürlich auf die Festplatte kopieren. Angesichts der sorgfältig getroffenen Spielewahl spielt das Alter dieser CD keine Rolle, im Gegensatz zu den kurzlebigen Anwendungsprogrammen bleiben gute Spiele ja auch eher zeitlos.



Preis: 59,95 Mark
Pressung: Anfang 1993
Quelle: CDV,
76185 Karlsruhe



Draco Lynx

Die Vollversionen der überdurchschnittlichen Ballerspiele "Zone 66", "Kiloblaster", "Overkill" und "Robbo" schlummern auf dieser actiongeladenen Scheibe. Bei "Zone 66" sucht Ihr unter Zuhilfenahme eines Radars feindliche Ziele in einem in alle Richtungen scrollenden Kampfareal. Mit schwerem Geschütz zieht Ihr in Vogelperspektive gegen die Flugzeuge, Schiffe und Bodenstationen des Feindes. "Kiloblaster" agiert vor grafisch opulenten, allerdings nicht weiter ins Spiel einbezogenen Hintergrundbildern. Ihr fliegt eine mickrige Nußschale gegen hartnäckige Pixelaliens. Der Horizontal-Scroller "Overkill" bietet solide Ballerkost verbunden mit ansprechendem Sound. In "Robbo" steuert Ihr einen kleinen Roboter, der in Sonnensystemen eine vorgegebene Anzahl an Bolzen aufsammeln muß.

Fazit: Ein nettes Geschenk für Leute, die schon jedes kommerzielle Ballerspiel kennen und durchgespielt haben. Doch eigentlich lohnt sich die Anschaffung nur wegen der beiden Zugpferde "Zone 66" und "Overkill", welche die eher mäßigen Mitläuferprogramme "Kiloblaster" und "Robbo" an den Mann bringen sollen.

Preis: 99 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Romware,
22761 Hamburg

Gewinnt eine von 30 Top-Shareware-CDs!

Der Verlag Erwin Simon hat uns freundlicherweise jeweils 10 Exemplare der Shareware-Topseller-CDs *Pegasus 3.0*, *Night Owl's 12* und *Power-On* für Euch zur Verfügung gestellt.

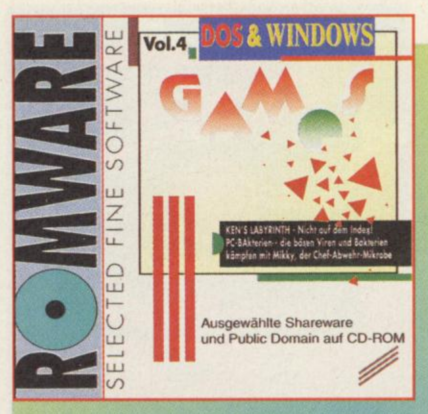
Alles was Ihr tun müßt, um an der Verlosung teilzunehmen, ist uns den Namen der Software-Firma zu nennen, die den Shareware-Spieleknaller "Doom" programmiert hat. Die Einsender 1 – 10 erhalten je ein Exemplar der preßfrischen CD *Night Owl's 12*, die Einsender 11 – 20 je ein Exemplar der CD *Pegasus 3.0* und die Einsender 21 – 30 je ein Exemplar der CD *Power-On*, die neben zahlreichen Soundfiles ebenfalls mit der Shareware-Version von "Doom" aufwarten kann!

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 11. Juli 1994

Schickt Eure Antwort-Postkarten an:

MagnaMedia Verlag AG
"Kennwort Shareware"
Postfach 1304
85531 Haar bei München



Romware Games Vol. 4

"Ken's Labyrinth" dürfte wohl das bekannteste Spiel dieser CD sein. Sämtliche Titel lassen sich uneingeschränkt spielen, nach der erfolgten Registrierung gibt es allerdings einige Level mehr zu bewältigen. Das weiter oben bereits erwähnte Ballerspiel "Overkill" ist wieder mit von der Partie und gesellt sich in trauter Einheit neben die "PC-Bakterien" (Computerviren bekämpfen), "Phylox" (gegen Insekten im Untergrund kämpfen), "I-GO" (das bekannte orientalische Brettspiel) und "Mruwurm" (Würmer müssen ins Ziel "gekrochen" werden).

Fazit: Die Romware-Games-Reihe bietet unter vernünftigen Kriterien ausgewählte Shareware-Spiele, deren Anzahl und Qualität mit den einzelnen Ausgaben der Serie schwankt.

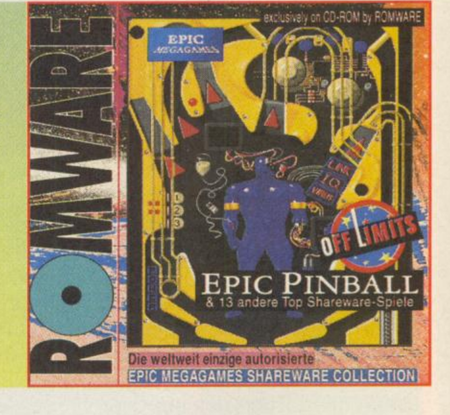
Preis: 9,90 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Romware, 22761 Hamburg

Romware – Epic Pinball & 13 weitere Spiele

Neben "Epic Pinball", dem wohl derzeit besten Flipper-Programm für PCs, das durch tolle Grafikhintergründe, extrem flüssiges Spiel und brachiale Sounds überzeugt, füllen Testversionen der nun bekannten Ballerspiele "Zone 66", "Kiloblaster" und "Overkill" neben anderen Shareware-Perlen die gut bestückte CD. Darunter u.a. mehrere Level des überzeugendsten Shareware-Jump'n'Runs "Jill Of The Jungle" und die gediegenen Windows-Spiele "Castle Of The Winds" und "Dare To Dream".

Fazit: Da sich der Kauf schon alleine wegen "Epic Pinball" lohnt, gibt es die 13 zusätzlichen Spiele sozusagen als Bonuszugabe. Da wirklich gute Flipper auf dem PC dünn gesät sind, solltet Ihr bei diesem ausgereiften Pinball-Spiel bedenkenlos zugreifen.

Preis: 19,90 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: Romware, 22761 Hamburg





Fun Games 2

Die einzige CD dieses Artikels für den Apple Macintosh hat es in sich: Mit "Oxyd magnum!" schlummert die jüngste Version dieses Geschicklichkeitsspiels der Oberklasse auf der Silberscheibe. Die Premiere von "Deliverance" verheißt ein Action-Strategie-Spektakel das wahlweise im kleinen oder großen Fenster in 16 oder 256 Farben gespielt werden kann. Als Stormlord ist es Eure Aufgabe, Elfen in einem vertrackten Palast aufzufinden und zu befreien.

"Breakline" ist eine Mischung aus dem bekannten Klassiker "Breakout" mit einer Prise Flipper und Minigolf. Bei allen drei Spielen handelt es sich um Vollversionen.

Fazit: Mac-Spieler werden nicht gerade mit einer Vielzahl an Spielen verwöhnt. Doch nicht nur aus diesem Grund wird diese CD bei den Anhängern der "Apfelkiste" großen Anklang finden, denn der Inhalt bewegt sich qualitativ auf durchweg hohem Niveau.

Preis: 129 Mark
Pressung: Mitte 1994
Quelle: Digital World Publishing, 22017 Hamburg

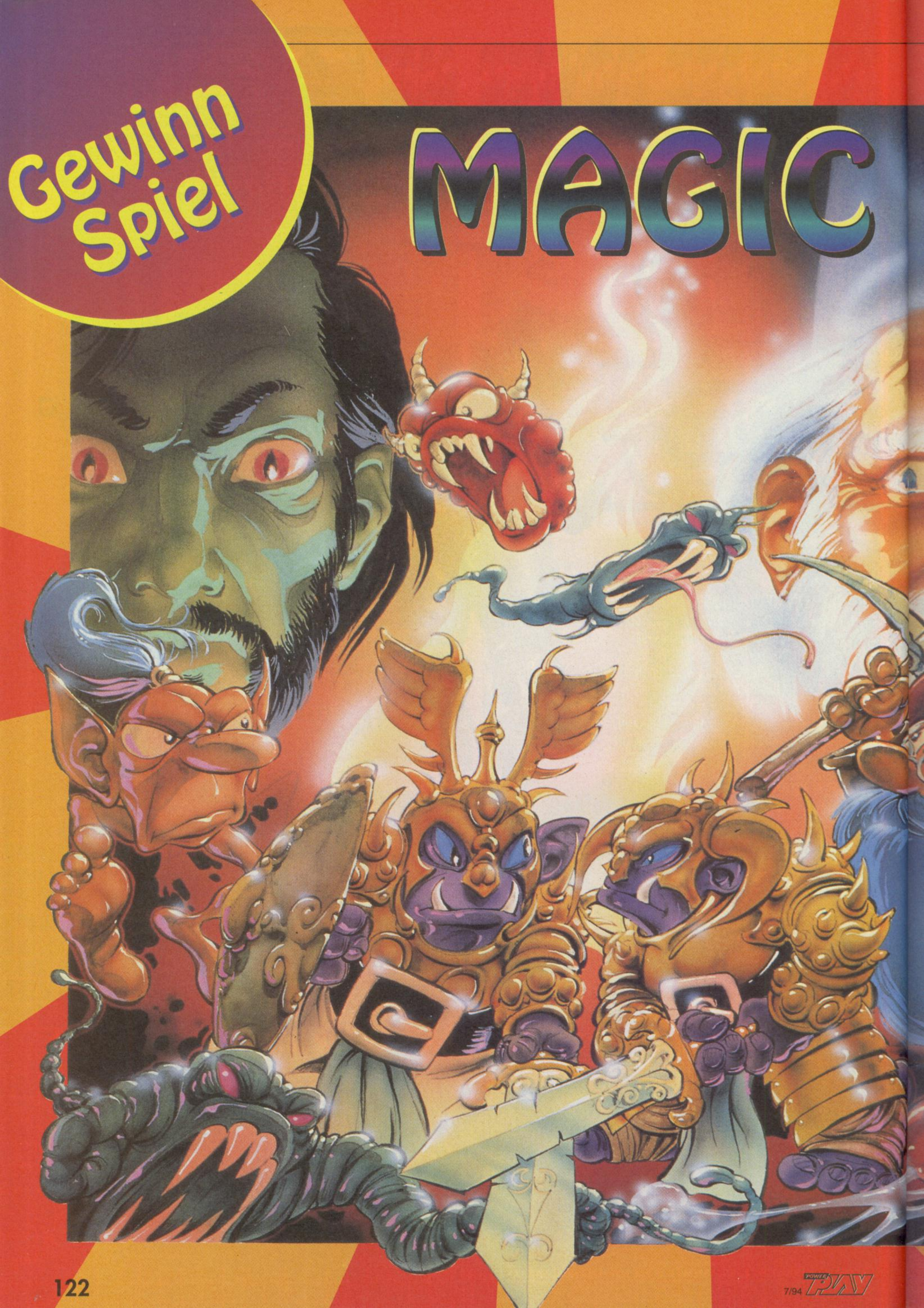
CDV – Der Katalog

Falls Ihr auf dem Gebiet der Shareware noch nicht sonderlich bewandert seid und dieser Artikel mehr Verwirrung als Aufklärung bei Euch hinterlassen hat, oder wenn Euer Geldbeutel im Moment an notorischer Magersucht leidet, solltet Ihr zumindest folgendes Angebot wahrnehmen: Auf dieser extrem günstigen CD werden über 15.000 Shareware-Programme mit deutschen Beschreibungen zu ihrem Inhalt aufgelistet. Das grafische Menüsystem hilft beim schnellen Zugriff auf sämtliche Informationen.

Fazit: Ein günstiger Weg, um sich vor dem Kauf von Programmen erst einmal einen Überblick über das Gesamtangebot zu verschaffen. Als Bonus warten noch 10 zusätzliche Spitzen-Shareware-Programme auf Euch, darunter das schon legendäre "Doom".

Preis: 9,95 Mark
Pressung: Mitte 1994
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe




Gewinn Spiel
MAGIC

OF ENDORIA

Mit Sunflowers und der POWER PLAY in die Welt der Ritter und Sagen, zum größten Live-Rollenspiel-Ereignis in Europa.

Rollenspieler sind im falschen Jahrhundert geboren. Während andere Freizeitaktivisten zufrieden ihre Briefmarkensammlung pflegen oder am Wochenende auf den Fußballplatz marschieren, zieht's den Hobbyritter mit Macht und Schwert ins Mittelalter oder in die Vorzeit. Ob vor dem Computer oder stromlos mit Papier und Bleistift, mit der Gegenwart kommt er, zumindest in der Freizeit, nur widerwillig in Kontakt und würde sie am liebsten ganz ausblenden.

Kein Problem für uns, das Mittelalter liegt gleich vor Eurer Haustür und wir bringen Euch hin. In Zusammenarbeit mit Sunflowers und Bomico verlosen wir eine vierzehntägige Reise nach Frankreich und die dortige Teilnahme an einer der größten Live-Rollenspiel-Veranstaltungen Europas. Ihr erlebt mit 500 Gleichgesinnten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zwei unvergeßliche Wochen als Ritter, Monster, Magier oder Priester. Natürlich ist für Unterkunft, Marschverpflegung und Dauerunterhaltung bestens gesorgt. Ihr könnt z.B. an mittelalterlichen Reitturnieren teilnehmen, Euch in Magierschulen zur Feuerball-Schleuder ausbilden lassen oder durch die Dungeons eines zum Spielgebietes gehörenden Schlosses toben. Wer seine Figur am besten darstellt und in zahlreichen Sonderprüfungen und Aufträgen erfolgreich ist, steigt in die "Hall of Fame" auf und wird von den Rollenspiel-"Göttern" am Ende des Urlaubs mit Ruhm und Ehre überhäuft.

Sollte Euch dieser Superpreis durch die Lappen gehen, dann können wir Euch mit Magic of Endoria-Programmen oder schicken Sporttaschen trösten.

Die Preise

1.Preis:
Reise ins Tal der Ardeche, Frankreich, und dortige Teilnahme an den "Legendsy's 94" in der Zeit vom 9. bis 23. August 1994, inkl. Unterkunft und Verpflegung.

2. - 11. Preis:
Je ein Strategiespiel Magic of Endoria für MS-DOS

12. - 15. Preis:
Je eine Magic of Endoria-Sporttasche

SUNFLOWERS

In jedem Fall müßt Ihr uns eine klitzekleine Frage beantworten, um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen:

In welchem europäischen Land wurde Richard Löwenherz nach seiner Rückkehr von den Kreuzzügen gefangengehalten?

Eure Antworten schickt Ihr wie immer auf einer Postkarte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Live-Rollenspiel
85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. Juli 1994

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



POWER SHOP

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben.

In den letzten Ausgaben der *POWER PLAY* haben wir ihn schon angekündigt: Den **POWER SHOP**. Hier stellen wir extra für Euch einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Shirts über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl toller Sachen, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regalstellen würden und was unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diesen Seiten. Um Euch eine besonders breite Angebotspalette zu bieten, wechseln wir alle zwei bis drei Monate unser Sortiment aus.

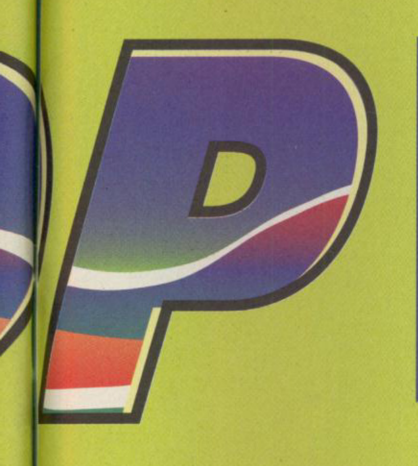
Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus und versuchen, das gewünschte zu besorgen, um esdann im Shop anzubieten. Die Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Postkarte drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

Bestellnummer: SW-01. Preis 129,95 Mark. Ein Schmuckstück für jeden Darth Vader-Freund: Die zweiteilige Darth Vader-Maske.

Bestellnummer: PP-01. Einzelpreis 59,95 Mark. Das Richtige um die kleine Schwester zu erschrecken: Unsere "Doc Düse"-Horror-Halloween-Gummi-Maske.

Bestellnummer: INDY-01. Einzelpreis 9,95 Mark. Indiana Jones 3 Poster "mit Hut". Größe ca. 54cm mal 82cm.

Bestellnummer: SW-02. Einzelpreis 15,95 Mark. Die Sternenschlacht für das Wohnzimmer: Star Wars-Poster "Space Battle". Größe ca. 155cm mal 92cm.





Bestellnummer: TNG-01R. Einzelpreis 79,95 DM. Unverzichtbar für den Trekiefan: Star Trek The Next Generation-Shirts in Rot (kommandierender Offizier). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01B. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Blau (Wissenschaftsabteilung). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01G. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Gelb (Sicherheit). Größe L.

Versand-bedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden.

Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Aus technischen Gründen, können wir leider keine Vorkasse für Bestellungen aus dem Inland akzeptieren. Ab einem Warenwert von 300 Mark liefern wir selbstverständlich versandkostenfrei.

Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale.

Mit dem Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, so lange der Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer per Brief bestellen möchte, schickt seine Order an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Bankverbindung:
Hypobank-Vaterstetten
BLZ 700 200 01;
Kto.-Nr.: 4840 179 090

Noch einfacher geht's natürlich per Fax: **08106/33165** ist die Bestell-Faxnummer. Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden wollt, wendet Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline. Die Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

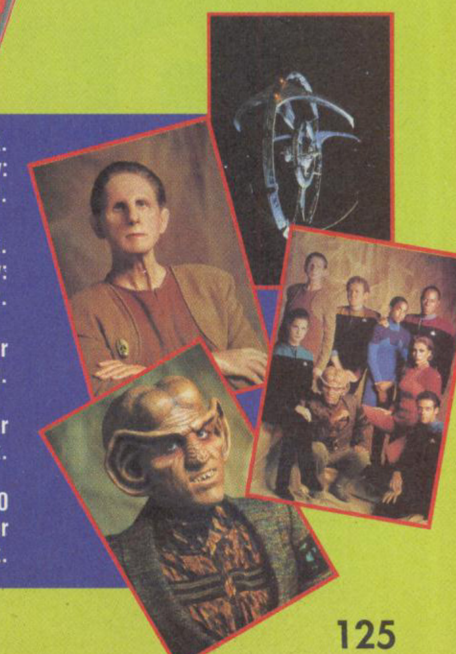
Bestellnummer: BT-02. Einzelpreis 29,95 Mark. Für Technikfreaks: Omnimech Blueprints. In dem Set sind die Blueprints von vier verschiedenen Mechs enthalten.



Bestellnummer: BT-01. Einzelpreis 258,95 Mark. Für den heimischen Roboterpiloten. Der Horizon-Vinyl-Bausatz eines Mad Cat-Omnimechs im Maßstab 1/35 (Höhe: ca. 29,5 cm). Das Modell muß natürlich erst zusammengebaut und bemalt werden.



Bestellnummer: TNG-02. Einzelpreis 39 Mark. Star Trek: The Next Generation. Ein Cut-a-way-Poster des Raumschiffes Enterprise. Größe ca. 65cm mal 122cm.



Bestellnummer: DS9-01. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Station DS9.

Bestellnummer: DS9-02. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Crew.

Bestellnummer: DS9-03. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Odo.

Bestellnummer: DS9-04. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Quark.

Bestellnummer: DS9-AL. Komplettpreis 6,50 Mark. Star Trek: Deep Space Nine – alle vier Postkarten im presiwerten Komplettset.

Die Sommermonate machen einem Schweizer Käse Konkurrenz: Löcher, wohin das Auge blickt. Sommerloch und Ozonloch hindern uns aber nicht daran, auch im nächsten Monat eine *POWER PLAY* ohne Löcher abzuliefern. Im Gegenteil: In der nächsten, prall gefüllten Ausgabe nehmen wir ein paar Komplett-PCs genauer unter die Lupe und zeigen Euch in einem großen Vergleichstest, welcher Rechner mit den Spielen von morgen am besten zurechtkommt.

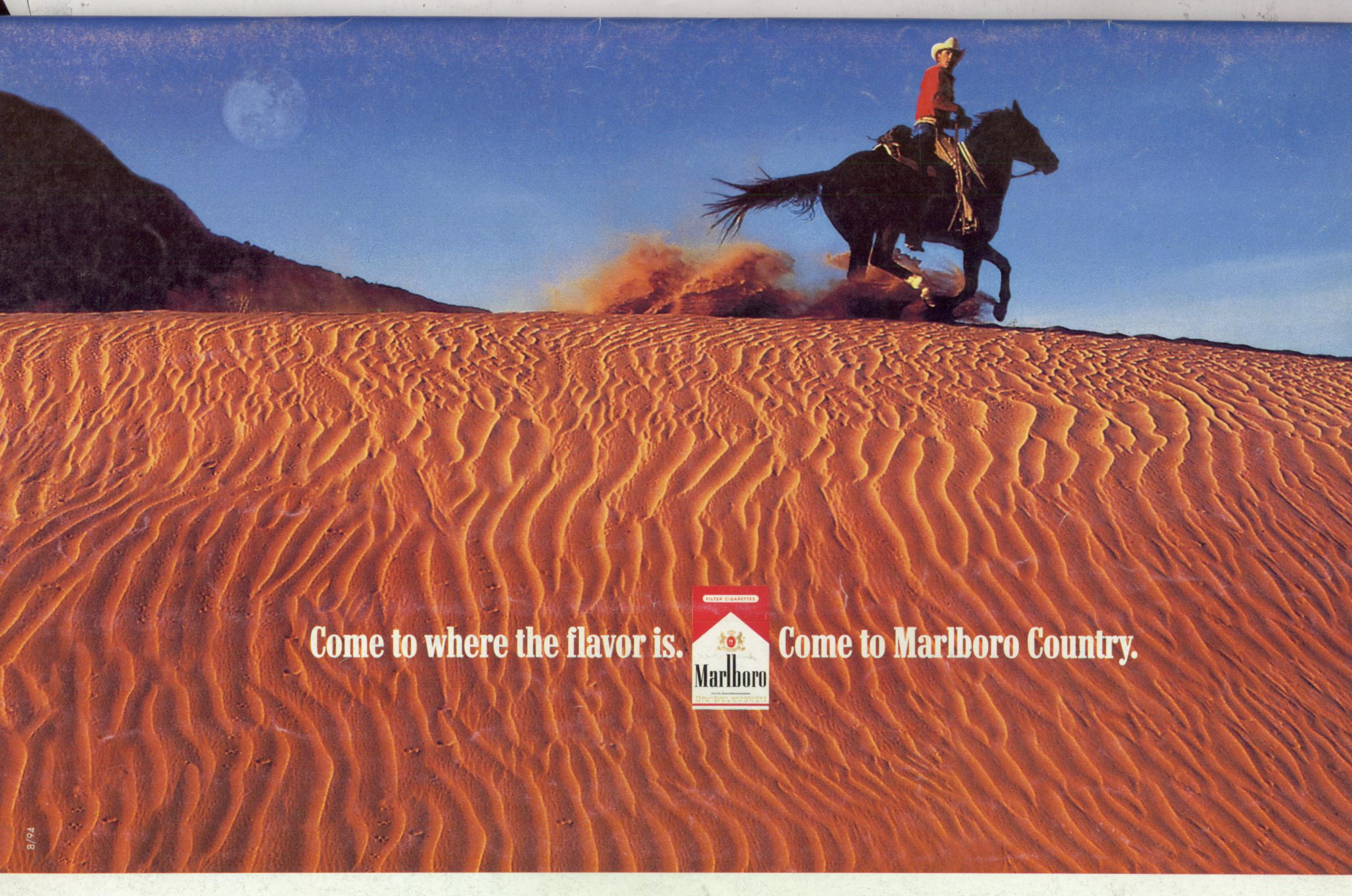
Die texanischen Pixelgurus von Id-Software sind durch technisch höchst eindrucksvolle, aber extrem brutale Spiele bekannt. Die meisten Id-Titel landen früher oder später auf dem Index oder beim Staatsanwalt. Jetzt verraten die DOOM-Programmierer in der *POWER PLAY* ihre Meinung zu dem Thema.

Aber auch Spiele kommen nicht zu kurz: Wenn alle Termine eingehalten werden, und die Post uns keinen Streich spielt, testen wir die interstellare Simulation Tie-Fighter, das 3D-Actionspiel Delta 5, werfen einen Blick auf das Rollenspiel Might & Magic 6, die Adventure-Perle Legend of Kyrandia 3 und die Strategieschmankerl Command & Conquer sowie Panzer General.

Bis dahin wünschen wir Euch einen lochlosen Monat.



erscheint am 13. Juli 1994


Come to where the flavor is.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
Come to Marlboro Country.
8/94